

TICIAS • REVIEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MÁS VENDIDA DEL MUNDO
PlayStation
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 50
975 Ptas.
5,87€
REVIEW PS2
KESSEN
El arte de la guerra
REPORTAJE
WAPísimo
La tecnología móvil al servicio de los juegos
TOP SECRET
Trucos de Tony Hawk's 2 y Medal of Honor Underground
A CONCURSO
15 Películas DVD El Patriota
25 AM: land, sea, air
25 Ready 2 Rumble 2
20 Lotes portaconsola + Crash Bash
REVIEW PS1
BLADE
FREESTYLE MOTOCROSS: McGRATH vs. PASTRANA
SHEEP
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY
ORO Y GLORIA: LA RUTA HACIA EL DORADO
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF
PATO DONALD CUAC ATTACK
EUROPEAN SUPER LEAGUE
NBA LIVE 2001
ARMY MEN AIR ATTACK 2
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2
007 RACING
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001
WDL THUNDER TANKS
MORT THE CHICKEN
LEGEND OF DRAGOON
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
REVIEW PS2
F1 CHAMPIONSHIP 2000
MOTO GP
THEME PARK WORLD
AQUA AQUA WETRIX 2
PATO DONALD CUAC ATTACK
RAYMAN REVOLUTION
X-SQUAD
POOL MASTER
GUNGRIFFON BLAZE
TG DAREDEVIL
WILD WILD RACING
SURFING H3O
GRADIUS III&IV
SUPER BUST-A-MOVE
D sólo válido en España
DEMOS JUGABLES: SPYRO 3, CRASH BASH, EL LIBRO DE LA SELVA, ESTO ES FÚTBOL 2, MIKE TYSON BOXING, TOCA WTC
ADEMÁS TELEÑECOS, UNA AVENTURA MONSTRUOSA, KOUDELKA, EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE, MONSTER RANCHER, MAT HOFFMAN'S PRO BMX Y TRUCOS PARA DESCARGAR EN TU TARJETA DE MEMORIA DE SILENT HILL, KURUSHI Y WIP3OUT.
00050
8 414090 112772



¡Este Pollo es un Héroe!
ULTIMA HORA
¿Milagro? ¿Locura? Mort el Pollo, popular presentador de televisión, se lanza al rescate de los polluelos secuestrados por los extraños Cubos alienígenas.
Descubre este jueg lleno de cacareo golpes de crest luchas contra cubo y...¡muchas, mucha carcajada
MORT the CHICKEN
Ubi Soft
www.ubisoft.es
CRAVE ENTERTAINMENT
PlayStation
RATING PENDING RP
CONTENT RATED BY ESRB
©2000 Ubi Soft Entertainement Inc. All rights reserved. Mort the Chicken is a trademark of AndNow LLC and is used under license. Published and distributed by Crave Entertainment under license from AndNow LLC. CRAVE ENTERTAINMENT is a registered trademark in the U.S. CRAVE ENTERTAINMENT and the CRAVE ENTERTAINMENT logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Published by Ubi Soft Entertainment, Inc. under license of Crave Entertainment, Inc.

28 DE FEBRERO DE 2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol García**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Juan Pascual Martínez, Elisabeth Masegosa,Joan Piella, Carlos Robles, Eduard Sales, Alberto Sol, Zoraida de Torres, Guillem Vidal.
Fotografía: Carles Plana

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad:
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por  

Editorial

Se prevé que en el año 2003 habrá unos 700 millones de teléfonos móviles en uso. Se nos hace la boca agua con sólo pensar en el universo de posibilidades que se abre ante nosotros con la puesta en marcha de los protocolos WAP aplicados a la jugabilidad. En el reportaje central de este mes os contamos cómo está el panorama actual de juegos para móviles y cuál es la mejor forma de exprimir al máximo el potencial de vuestro teléfono móvil.

Pensadlo por un momento, ¿os imagináis lo que debe ser esperar el autobús mientras uno disputa un torneo contra varios jugadores a la vez? Y qué me decís de tener un pequeño «habitante-mascota» en el teléfono; algo así como un Tamagotchi deseoso de nuestros mimos vía móvil. El colmo ya es quien se inventa un servicio para que el usuario reciba mensajes de texto con el fin de evitar sentirse solo. Por no hablar de los que ejercerán de «mister», entrenarán, harán fichajes millonarios y crearán sus propios equipos de fútbol a través del móvil. ¿Es que hay algo que no pueda hacerse ya con el móvil? Bueno, mejor que no demos ideas, pero los adictos a la famosa serpiente de Nokia —uno de los juegos más populares entre los fanáticos del móvil en nuestro país— pueden creerme si digo que esto no es nada comparado con lo que se avecina. Esperemos que este fenómeno no contribuya a debilitar la —ya deteriorada— comunicación entre humanos.

También merece un comentario el recién creado código ético para los videojuegos. Como es lógico, éste se encargará de clasificar por edades los títulos a través de cuatro tipos diferentes de etiquetas adheridas a las cajas del producto. De esta forma, los padres podrán saber a tiempo si lo que su hijo compra se adecua a su edad y, a su vez, las compañías distribuidoras se cubrirán las espaldas ante cualquier «problema» de tipo legal. Ya era hora de que se designaran unos parámetros de evaluación acordes con la realidad española que no dependieran de la legislación europea impuesta por la ELSPA (European Leisure Software Publishers Association). Celebramos este paso adelante justo cuando llegamos a nuestra edición número 50. Gracias por vuestro apoyo y felicidades a todos ■

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

SUMARIO

NÚMERO 50
FEBRERO 2001



página 036

Reportaje WAP
Todo lo que necesitas saber sobre los juegos de los teléfonos móviles

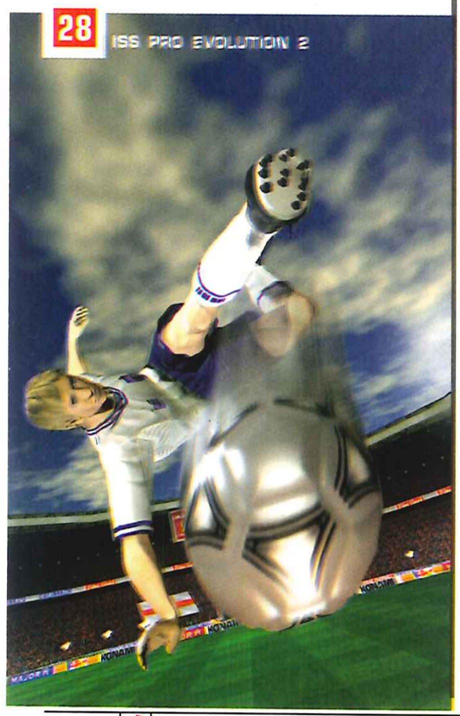


página 066

Preview
Metal Gear Solid 2 (PS2)
Vuelve El Juego. Ve preparándote

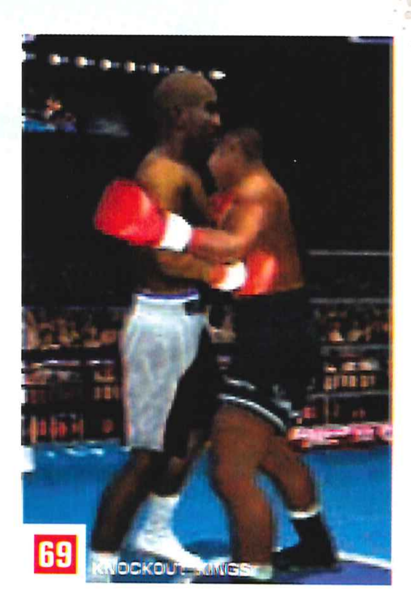
PROYECTOPLAY


30 NBA HOOPZ


28 ISS PRO EVOLUTION 2

PREVIEWS


66 MGS 2


69 KNOCKOUT KINGS

«*Legend of Dragoon* tiene un argumento sólido, personajes muy diferentes, un inteligente uso de los ítems y magias, combates por turnos interactivos, jefes geniales, escenarios preciosos, magníficos puzzles...»
PÁGINA 086

REPORTAJES

REVIEWS


56 RAYMAN REVOLUTION



página 082

Review 007 Racing

Sus mujeres, sus armas, sus coches, su peinado... Aprende a ser Bond. James Bond



Espacio CD:

Haz un hueco en tu Play

CRASH BASH JUGABLE
Rodeos sobre osos polares en una pista de hielo, batallas entre mini-tanques, baldosas mágicas y zapatillas ultrasónicas. Y más

MIKE TYSON BOXING JUGABLE
A puñetazo limpio (o sucio)

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN JUGABLE
Te proponemos un gran plan: ir de plataformas con Spyro

TOCA WTC JUGABLE
Excitantes carreras a todo gas

EL LIBRO DE LA SELVA JUGABLE
Si quieres bailar, no lo dudes: pon la demo y olvídate para siempre de la discoteca

ESTO ES FÚTBOL 2 JUGABLE
O *El fútbol es así*. Lo mismo da que da lo mismo

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE VÍDEO
¿Para qué?

TELEÑECOS: UNA AVENTURA MONSTRUOSA VÍDEO
Nuestros televisivos muñecos de trapo favoritos envueltos en nuevos líos

KOUDELKA VÍDEO
JDR de terror gótico que te hará estremecer de miedo

MAT HOFFMAN'S PRO BMX VÍDEO
Acrobacias sobre dos ruedas y sin red

MONSTER RANCHER VÍDEO
Échale imaginación y buena música y crea tu propio monstruo

VE A LA PÁGINA 117 ¡AHORA!

UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE LLEVARÁ PRÓXIMAMENTE

FANTASÍAS OCULARES

- Minipantallas
- Quemadores de retina
- PlayStation en movimiento
- ¿Qué pinta tengo con esto puesto?

Las pequeñas gafas plateadas que ves a tu derecha están a punto de revolucionar el mundo de los videojuegos portátiles. Y de paso, darte un aire más alelado. Sigue leyendo y entérate.

La PSone. Preciosa. Con un tamaño perfecto para que puedas meterla en tu bolsillo. De hecho, si tuviese algún tipo de pantalla y una fuente de energía portátil, sería el artilugio perfecto para luchar contra el aburrimiento en un largo viaje de tren o para detener la bala de un asesino (aunque la opción del tren parece tener más posibilidades). Lo de la pantallita está en trámites en el país del sol naciente: Sony espera lanzarla al mercado allá por la primavera. No se ha anunciado nada acerca de su lanzamiento europeo, pero todos los indicios apuntan hacia su aparición durante la segunda mitad de este año.

La pequeña pantalla de cristal líquido está muy bien para los jugadores ocasionales, pero los verdaderos devotos de PlayStation pueden llegar más lejos aún. Ve directo a una gran superficie con un buen fajo de billetes en el bolsillo y podrás hacerte con el nuevo Eye Trek, de Olympus. Es una caja redondeada y muy ligera que puedes colocar justo encima de tu nariz, con un par de varillas para colgarla de tus orejas. Todo ello muy parecido a unas gafas espaciales del futuro o al visor de Cíclope. Conéctalo en la parte trasera de tu PS1, póntelo en la cara y ya tienes el equivalente a una televisión de 52 pulgadas proyectada directamente a tus retinas, con un sonido estéreo que proviene de los auriculares internos que contienen las varillas.

Es poco probable que te arriesgues a llevar todo esto en el autobús o en el metro por miedo a pasarte tu parada, o por miedo a darte de morros contra un árbol, pero cuando la tecnología termine por poner en movimiento a la PSone, el Eye Trek convertirá esos viajes sosos y aburridos en momentos de franca diversión y entretenimiento. En este mismo instante, los científicos jefe de Sony están trabajando en laboratorios secretos de todo el mundo para crear una nueva generación de baterías que permitan una lúdica movilidad. Hasta ahora, sólo han conseguido alimentar la unidad de CD de la PS1 durante un par de horas como mucho, pero están convencidos de que pueden llegar a romper la barrera de las cuatro horas que garantizaría que merezca la pena lanzar un equipo de estas características. Sólo es cuestión de tiempo. De momento, el modelo FMD 200 PS, distribuido en España por Comercial & Industrial ROS S.A., vale la nada despreciable suma de 114.500 ptas.

Para asegurarnos de que estaremos preparados cuando llegue esta revolución, hemos probado el Eye Trek con algunos juegos como *Resident Evil 3* y *Medal of Honor*. El resultado: teníamos un aire algo bobo, pero aun así nos encantó, ya que la excepcional ambientación tétrica de *Resident 3* y los correteos bajo la incesante lluvia de balas de *Medal* resultan todavía más impactantes cuando se convierten en sensaciones directas que te golpean directamente en la cara. Pero modera tus reacciones, porque debido a la proximidad de las pantallas a tus ojos saltones, esos pequeños movimientos de cabeza que haces cuando juegas a *Wipeout*, o ese pequeño salto que das cuando una bestia aparece de repente en medio de la penumbra en *Alien Resurrección*, se multiplican por cien. Si creías que ese pequeño siseo de los *walkman* era la maldición del transporte público de los noventa, imagínate estar sentado en un avión o en un tren al lado de una persona con un Eye Trek, sudando intensamente, moviendo la cabeza de un lado a otro sin parar, dando golpes a los respaldos de los asientos y gorjeando inquietantemente como si estuviera sumido en un ataque epiléptico. Y sólo Dios sabe qué pasará si esto llega a las salas de cine... ■



El Eye Trek al completo. Los científicos trabajan en una versión que reduce la vida real a un modelo poligonal, para que los jugadores se sientan como en casa



Disparar a zombis es divertido, pero dispar
Tom Hanks al final de *Algo para recordar* es aún mejor





EL MAÑANA EMPIEZA HOY



LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION

ESTE MES...

«Es totalmente portátil, tiene un aspecto de lo más moderno, los juegos funcionan de maravilla, suena muy bien con auriculares y no hace ascos a todos tus antiguos juegos»

PERIFÉRICOS PSONE

VIAJA CON NOSOTROS...

LA MINIPANTALLA PARA PSONE LLEGARÁ A ESPAÑA EN PRIMAVERA

Hay quien tiene suerte. Mientras que aquí tendremos que esperar aún un tiempo para deleitarnos con ella, los británicos ya pueden disponer del nuevo periférico para PSone: un lujazo de pantalla LCD en color. La compañía Wild Things, que fabrica periféricos y tiene su base en Cardiff, lanza su propia versión de la minipantalla portátil en el Reino Unido, adelantándose al anunciado lanzamiento en marzo de la versión japonesa de Sony. Pero como *PSMag* dispone de sus contactos, hemos podido echarle el guante antes que nadie a esta joya.

PSMag tuvo la oportunidad de juguetear con el preciado periférico cuando Howard Jacobson, de Wild Things, apareció con la pequeña pantalla. Resumiendo, se trata del mejor periférico de todos los tiempos. Tiene la medida exacta de un plato, se ajusta a dos pequeños agujeros situados en la parte posterior de la PSone (búscalos, están ahí, seguro), la pantalla se mantiene sujeta mediante un par de tornillos y funciona como la tapa de un portátil.

El sistema interno está alojado en un pequeño compartimento situado en la parte trasera y la propia pantalla se pliega sin problemas. La probamos con *Gran Turismo 2* y la resolución de la pantalla de cuatro pulgadas era excelente. Podías ver la acción desde un ángulo lateral sorprendentemente amplio y la calidad, incluso cuando corríamos a toda pastilla, era increíble. El volumen, el brillo, el color y el contraste pueden ajustarse y la pantalla está iluminada por la parte de atrás, de modo que puedes jugar en la oscuridad. Hay que reconocer que los altavoces no son los mejores del mundo, pero siempre puedes conectarle un par de auriculares (siempre en la parte posterior) y canalizar directamente el sonido estéreo hasta tus orejas.

¿Cómo se concibió la máquina y por qué se lanza precisamente en el Reino Unido? «Cuando la PSone se anunció por primera vez», dice Jacobson, «vimos la oportunidad ideal para empezar a trabajar en una

pantalla». Al haber trabajado en todo lo habido y por haber desde el Spectrum, Jacobson visitó a sus contactos de la industria para crear un prototipo. «Empezamos con el tema en julio, y recibimos las primeras unidades a finales de noviembre. Las tiendas ya cuentan con unas cuantas desde Navidad, y a partir de enero se han empezado a suministrar de forma regular.» Los comerciantes están emocionadísimos con el nuevo lanzamiento. «En pocas palabras, tendrán todas las que podamos fabricar...»

Aunque el prototipo de la pantalla ya estaba listo para la feria ECTS celebrada en Londres, Wild Things no quiso presentar su creación para evitar que los competidores se subieran al carro. En la actualidad, las dos fábricas en China están trabajando a toda máquina en la producción de unidades para exportar. La pantalla se suministra con un adaptador de red que permite que te lleves esta monada a casa de tus amigos y compartas con ellos partidas guardadas o juegues a lo que sea sin invadir la tele de la sala de estar. También viene con un adaptador que se conecta al encendedor del coche y que alimenta la unidad al completo (es decir, la PSone y la pantalla), algo que revolucionará los viajes largos y mantendrá a los niños distraídos y entretenidos lo que dure el viaje.

Las pantallas no son el único periférico que fabrica Wild Things. Los lectores más fieles ya sabrán que Sony no planea lanzar un *pack* de batería para PSone hasta que consigan diseñar uno que tenga autonomía para unas cuatro horas. Sin embargo, Wild Things afirma que para marzo ya dispondrá de una batería que durará aproximadamente unas tres horas y que será totalmente recargable. Esto significa que estamos a punto de entrar en una etapa de juegos sin fin en todos los vuelos europeos.

Esta pantalla, que en tierras británicas cuesta unas 26.000 ptas., ya ha se ha colocado entre el *top ten* de los oscuros objetos del deseo de la redacción de *PSMag*. Es totalmente portátil, tiene un aspecto de lo más moderno, visualiza los juegos como si fuera un sueño hecho realidad, suena muy bien con auriculares y no hace ascos a todos tus antiguos juegos. Seamos realistas: el trayecto hasta el curro nunca volverá a ser el mismo. ■

Gran Turismo 2. Ahora ya puedes jugar con tu juego de carreras favorito incluso cuando el país entero sufra un apagón

QUÉ PUEDES HACER POR MÍ...

CÓMO CAMBIARÁ LA PSONE EL MUNDO DE LA JUGABILIDAD MÓVIL

La pantalla y sus distintos periféricos abren un nuevo mundo de posibilidades para los jugadores. El adaptador para automóviles te permite usarla en el coche para mantener distraídos a los críos. El paquete de batería te permitirá jugar en trenes y aviones y, aunque no es tan pequeña o ligera como una Game Boy, el hecho de disponer de una colección completa de juegos PlayStation (que son, gráficamente, muy superiores) la convierten en un accesorio imprescindible. Ni siquiera la nueva Game Boy Advance puede llamarse competidora visualmente hablando. Wild Things está trabajando en un conector WAP que dará rienda suelta a un nuevo mundo de juegos. Échale un vistazo al reportaje de la página 36 para enterarte de algo más, pero ya te anticipamos que, si lo acoplas a cualquier teléfono móvil que pueda recibir correo electrónico, podrás navegar sin dejar de moverte. Qué pasada...

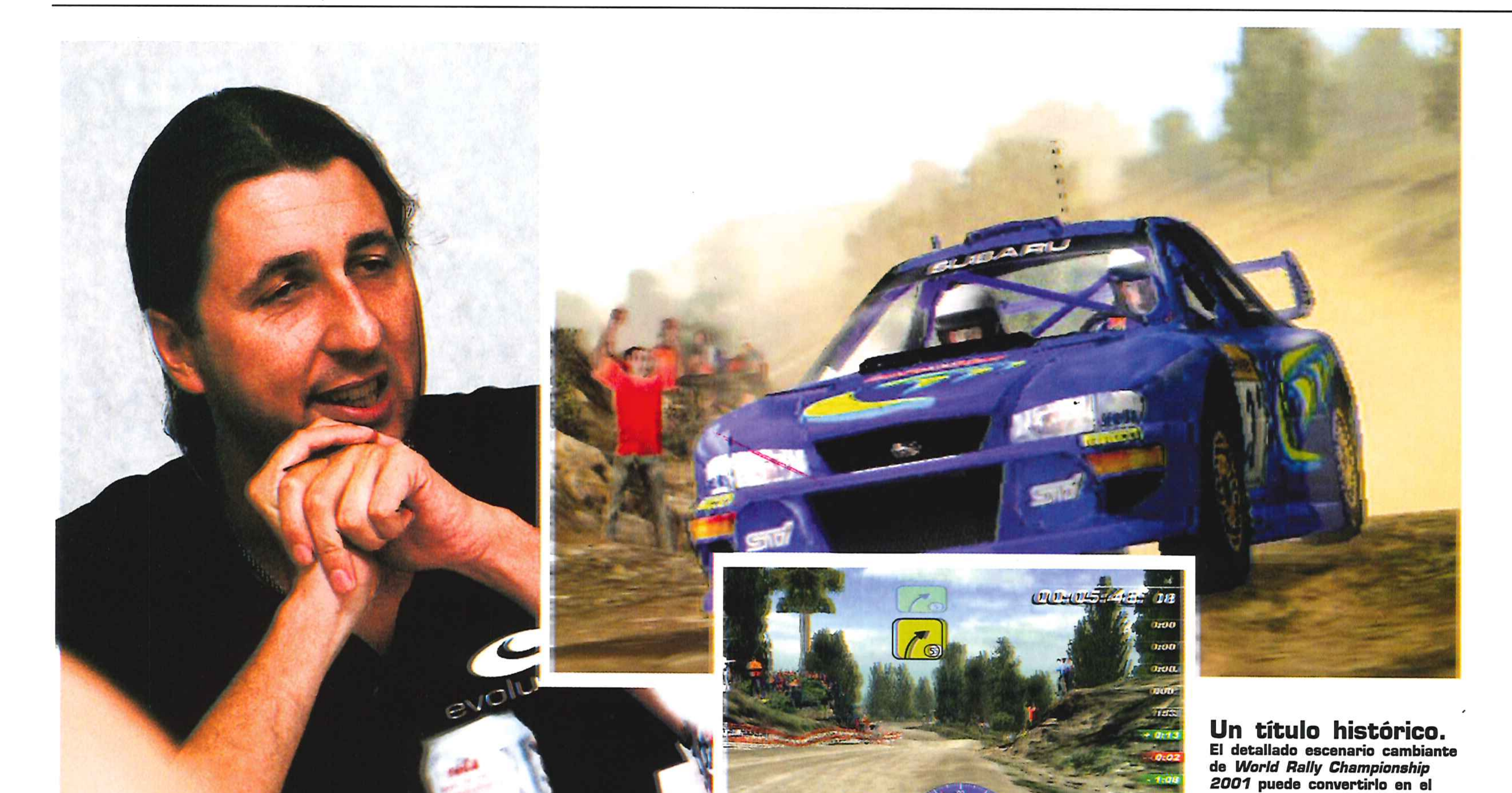
OFF THE RECORD

■ **PlayStation2 y Barbie, los más deseados.** Tan distintos productos han sido los objetos más codiciados durante la época navideña en las subastas de la red. Según Strong Numbers, una empresa de control de subastas en Internet, *la bestia negra* y la rubia muñeca encabezan la lista de los objetos que han recibido más pujas. Precisamente, iBazar.es, la mayor comunidad de compra-venta a través de Internet de España, es la web que ofrece mayor oferta de PlayStation2. Durante la campaña de Navidad se pudieron contabilizar en ella un total de 14 subastas de la nueva consola de Sony. Al cierre de esta edición la oferta ascendía a 25 máquinas y los precios de salida para pujar oscilaban entre las 5.000 pesetas del más bajo y las 110.000 del más alto.

■ **Y seguimos con «la máquina»**, perseguida dentro y fuera de la red. Que se lo pregunten a la Agencia de Defensa de Estados Unidos, que ha denunciado el desvío a Irak de unas 4.000 PlayStation2 en los últimos meses. Según publica Ciberp@ís, la Agencia de Defensa norteamericana está convencida de que Sadam Hussein quiere aprovechar el poderoso procesador de la consola para fines militares. El objetivo sería construir un superordenador para fabricar y dirigir armas de gran potencia. Puede que lo que dice la Agencia de Defensa sea cierto o, por el contrario, pura propaganda anti-iraquí. Incluso podría tratarse de una estratégica campaña de márketing de Sony. Eso es difícil de determinar, pero de lo que estamos seguros es de que si éste fuera el argumento de una película nos parecería una auténtica fantasmada digna de *Misión Imposible*.

■ **Ellas también juegan.** No es el título de una película, sino la constatación de una realidad que sorprende a las mentes más obtusas. Un estudio de la consultora PC Data Online revela que el mito de que los hombres juegan más es, al menos en la red, precisamente eso, un mito. Las mujeres, de hecho, juegan un poco más (50,4%) que ellos (49,6%). Las féminas prefieren las cartas y los crucigramas. Los hombres se decantan por los juegos de acción, violencia y deportes. Mente vs Fuerza Bruta (ejem, ejem. ¿Se nota a qué sexo pertenece quien escribe?)

■ **Parece ser que a los guionistas y productores de Hollywood se les ha secado el cerebro.** Agotados los *remakes*, las adaptaciones de cómics (*Blade, Superman, X-Men, Spider-Man*...) y series antiguas (*El Santo, El fugitivo, Misión Imposible, Los vengadores*...), el cine ha encontrado un nuevo filón en los videojuegos. Próximamente se estrenará la primera de las tres películas que protagonizará Lara Croft-Angelina Jolie y *Final Fantasy, la película*; se está rodando la versión cinematográfica de *Resident Evil* —que protagonizará la impresionante Mila Jovovich—, y, ahora se ha anunciado que *Dead or Alive* llegará a la gran pantalla en un futuro no muy lejano. Y no será una película, sino una serie de largometrajes basados en la saga de lucha. El primero ya se está rodando y se llamará *Dead or Alive: Hardcore*. ¿Te suena?



Un título histórico. El detallado escenario cambiante de *World Rally Championship 2001* puede convertirlo en el rey de la nueva consola de Sony

ENTREVISTA CON EL DESARROLLADOR

MARTIN KENWRIGHT

EL PRÍNCIPE DE LOS SIMULADORES DE VUELO PLANEA UNA REVOLUCIÓN EN EL MUNDO DE LOS RALLIES

Martin Kenwright fundó Evolution Studios con Ian Hetherington hace 18 meses. Esta compañía fabricante está a punto de lanzar *World Rally Championship 2001* en la consola más potente del planeta.

***PSMag*:** Tu carrera en el mundo del desarrollo abarca muchos años y muchos juegos. ¿Cómo valoras la PS2?

Martin Kenwright: La PS2 supone un reto emocionante. Diseñamos la tecnología antes de tener ningún tipo de herramienta de desarrollo y hemos tenido que encargarnos del I+D al mismo tiempo que estábamos con el desarrollo del juego. Los miembros del equipo de programación disfrutaron con el reto de sacarle todo el jugo al hardware.

***PSMag*:** ¿Puedes hablarnos un poco de *World Rally Championship 2001* (antes *Evo Rally*)?

MK: Desde un principio la idea era muy simple: crear un juego de conducción de nueva generación para una tecnología de nueva generación. Históricamente, la gente que desarrolla juegos de conducción ha tomado como punto de partida otros juegos de éxito en el género, de modo que todos terminan compartiendo algunas características comunes. Los jugadores conducen por lo que, en esencia, no es más que un pasadizo de vidrio estático: rebotan contra las paredes, le hacen alguna que otra abolladura al coche y disfrutan de una interacción muy limitada entre el coche y el escenario.

***PSMag*:** ¿Qué intentas conseguir con *WRC 2001*?

MK: Bueno, todos esos juegos no retratan el mundo de los rallies al detalle. Nuestro juego será muy diferente. Nuestra intención es recrear la esencia de este deporte al máximo y obtener como resultado un juego en el que el jugador se sumerja de forma total gracias a una simulación de lo más auténtica. Nuestro título se parece más a una retransmisión deportiva en la tele que a un juego de ordenador.

***PSMag*:** ¿Cómo pretendes conseguir que los jugadores se vuelvan locos por el juego?

MK: Tenemos el escenario más espectacular del mundo y todos los equipos, conductores y pistas del Campeonato Mundial de Rallies. El objetivo es, evidentemente, el mismo: terminar el primero. Sin embargo, en nuestro juego se ve al público animando a los jugadores a medida que pasan zumbando como locos y, si se salen del circuito, no basta con volver a la pista: en nuestro juego los coches se averían y se estropean de verdad, y llegar al final del nivel con el coche entero forma parte del reto.

> **«La idea era simple: crear un juego de conducción de nueva generación para una tecnología de nueva generación»**

***PSMag*:** ¿Resulta difícil fundar una nueva compañía desarrolladora?

MK: Las dificultades pueden ser infinitas. Necesitas un montón de dinero, buenos abogados y un buen jefe comercial, y no un desarrollador al que le apetezca hacer de jefe. El desarrollo de software









Estilo televisivo. **Las repeticiones desde el exterior se han diseñado con precisión para emular las retransmisiones televisivas. Disfrútalo**



de entretenimiento es un negocio muy grande y competitivo y dispone de pocas plazas libres para los *amateurs*. Te encuentras con un montón de gente que o quiere sacar provecho tu éxito o quiere verte fracasar. Para tener éxito es necesario claridad de visión, un buen equipo de desarrollo, un buen plan y un par de pelotas.

***PSMag*:** ¿En qué otros proyectos estás trabajando actualmente?

MK: De momento, es un secreto que tenemos.

***PSMag*:** ¿Qué opinas del desarrollo de juegos *on line*?

MK: La cultura de los juegos *on line* aún tiene un buen trecho por recorrer antes de poder echar el lazo al mercado de masas. Aún hay demasiada gente «desconectada» y la tecnología que a la larga dará forma a los juegos *on line* aún no está muy disponible. Tomemos la tendencia actual de desarrollar contenidos WAP, por ejemplo. Creo que la gente espera resultados instantáneos y no está dispuesta a gastarse un duro en ello. Desarrollar juegos *on line* para WAP no es igual que crear mensajes de texto.

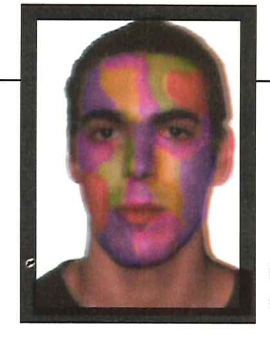
***PSMag*:** ¿Perjudicará la impaciencia de la gente el desarrollo de la tecnología?

MK: De ninguna manera. Los juegos *on line* experimentarán un desarrollo importante en los próximos años. Se trata de evolución pura y dura. Los datos viajan por el cable de forma parecida al agua a través de las cañerías. Dejamos de acarrear cubos de agua hace muchísimo tiempo y creo que con los datos pasará lo mismo.

***PSMag*:** ¿Cómo funcionará?

MK: Con el nacimiento de una red sin cable con un mayor ancho de banda, en un período de entre tres y cinco años nos adentraremos en una revolución *on line*. La clave residirá en que la gente encuentre vías innovadoras para usar la tecnología y entretener a los consumidores. El universo *on line* crecerá para convertirse en una parte esencial del negocio, pero creo que la naturaleza de esa parte del negocio aún está por determinar. Será emocionante ser testigo de algo tan importante. ■

LOADING



Carlos Robles, flipando en colores ante los problemas que nadie más ve

CRÍTICA DESTRUCTIVA

«AMNESIA» INTERNACIONAL



En un anuncio de la tele, una madre dice que, desde que su hijo saca buenas notas, se siente «orgullosa de él». Vamos, que los jóvenes que no sacan buenas notas, son una vergüenza social.

Hace tiempo, se anunciaba también una colección de fascículos de caza. Las mejores maneras de asesinar animales y los calendarios completos de vedas. Las vedas, para quien no lo sepa, son los espacios temporales en los que es legal asesinar animales. El resto del año, los animales merecen vivir.

¡Ah! Y fascículos coleccionables sobre armamento militar, para que la gente esté bien informada sobre dónde encontrar armas, cómo son y cómo funcionan. Así, se informa mejor a los asesinos potenciales de la sociedad «civilizada».

Los políticos han pasado de decir «es imposible que la carne de las vacas locas llegue al mercado», a soltar cosas como «Yo creo que es poco probable que la carne enferma llegue a las tiendas». ¿«Yo creo»? ¿«Es poco probable»?

A mí, todo esto me deja perplejo. Sin embargo, parece que para algunos, éstos no son problemas importantes. Hay quienes deciden formar parte de organizaciones como Amnistía Internacional. Y después, lo único que tienen que hacer para sentirse realizados es tocar los bajos al personal: los videojuegos incitan a la violación, las consolas son antieducativas y las revistas sobre juegos incitan al asesinato y el consumo de drogas... Por supuesto, las cavilaciones de estos «altruistas» son lo suficientemente importantes como para que la tele —haciendo gala de su imperturbable rigor periodístico—, les siga la corriente.

Dicen en la tele que jugar a *Syphon Filter* es poco menos que un delito. Es mejor que dedique mi tiempo a cazar jabalíes, a decirle a mi sobrina que es una fracasada por suspender un examen, a comer hamburguesas al estilo «ruleta rusa» (hasta que me toque la que lleva premio) o a fabricar armas en el garaje con ayuda de un par de planos de venta en kioscos y librerías. ■

PARA PROTEGER E INFORMAR AL CONSUMIDOR

ETIQUETAS PARA TODOS LOS PÚBLICOS

LOS NUEVOS SELLOS APARECERÁN A PARTIR DE ABRIL

Apaciguar la inquietud que en determinados sectores de la sociedad y en los poderes públicos suscitan los videojuegos, adecuar la comercialización del software de ocio y entretenimiento a la sensibilidad de la sociedad española, informar y proteger al consumidor, especialmente a los menores de edad, y dignificar el sector.

Éstos son los objetivos que han impulsado a la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) a adoptar un Código de Autorregulación Voluntaria que ha desarrollado junto al Instituto Nacional de Consumo (INC), organismo dependiente del Ministerio de Sanidad y Consumo. El acuerdo se refiere al etiquetado y publicidad de los videojuegos en España. A partir del 31 de marzo, todos los títulos que publiquen las compañías que integran ADESE —Acclaim, Dinamic Multimedia, Electronic Arts, Friendware, Havas Interactive, Infogrames, Proein, Sega, Sony y Ubi Soft— lanzarán sus títulos con unas etiquetas que clasificarán el juego por edades. Konami, Nintendo y Microsoft han manifestado su firme intención de adherirse a este código. Virgin será la única compañía que no lo aplicará, al menos eso es lo que, al cierre de esta edición, manifestó a *PSMag* Javier Rodríguez, su director de márketing en España.

Los productos quedarán clasificados en cuatro categorías —para todos los públicos, no recomendados a menores de 13 años, no recomendados a menores de 16 años y no recomendados a menores de 18 años— en virtud de un formulario de evaluación de sus contenidos. Los criterios para la inclusión de los juegos en una u otra categoría se refieren, a grandes rasgos, al contenido de imágenes que muestren sexo; violencia moral, y/o física, consumo o fomento del alcohol, tabaco y otras drogas y de estereotipos o símbolos raciales, sexuales, étnicos, religiosos o nacionalistas. Las propias compañías serán las que rellenen este formulario, del que deberán enviar copia a ADESE y al INC. Un Comité de Seguimiento formado por representantes de la industria, el Consejo de Consumidores y Usuarios, la Plataforma de Agrupaciones de la Infancia, la Confederación de Asociaciones de Padres de Alumnos y la Comisión de Calificación de Películas Cinematográficas, velará por el cumplimiento y la adecuada aplicación del código. ADESE, el INC o el Comité de Seguimiento podrán pedir ver cualquier juego que consideren erróneamente clasificado.

UN CÓDIGO PROPIO

Actualmente y hasta que empiece a aplicarse este código, la mayoría de los videojuegos llevan el sello clasificatorio de edad de la Asociación Europea de Editores de Software de Ocio (ELSPA) —cuyo código se supone de ámbito europeo— pero que en la práctica ha demostrado ser válido y estricto sólo en el Reino Unido. «Es un acuerdo no consensuado con organismos internacionales y mucho menos con españoles. Aquí no tiene ninguna fuerza porque tampoco ninguna compañía española lo ha suscrito. Además, si hay un problema en cuanto a la clasificación de un videojuego, dile a quien corresponda que se vaya a Londres y hable con la ELSPA», dijo a *PSMag* el presidente de ADESE, Ignacio Pérez. «Con este código —añadió— también intentamos protegernos (las compañías) y dignificar este sector, con el fin de que desaparezca para siempre esa imagen distorsionada del videojuego que tienen muchas personas.»

Sería bueno que aquellos que nunca han tenido una consola en sus manos y sólo conocen los videojuegos por el Diazepan de *MGS* o la katana del presunto asesino de Murcia supieran que el año pasado estaban a la venta 2.800 títulos más. Pero sólo han oído hablar de dos.









DATOS DE LA CAMPAÑA DE NAVIDAD

75.000 PERSONAS TIENEN YA UNA PS2

SONY PREVÉ VENDER 125.000 MÁS ANTES DE ABRIL



Setenta y cinco mil PlayStation2. Ésas son las unidades que, según datos de Sony Computer Entertainment, se han vendido en España y Portugal desde la aparición de la consola —el 24 de noviembre—hasta el 8 de enero.

Durante este período —que incluye la importante, en cuanto a ventas, campaña de Navidad—, Sony ha vendido 56.744 videojuegos para PS2. Tampoco han ido nada mal las cosas para la pequeña PSone, de la que se han vendido, desde su lanzamiento el 26 de septiembre, 202.916 unidades. En cuanto al software para PSone, Sony ha comercializado un total de 645.168 copias. La compañía prevé vender hasta el cierre de su año fiscal (marzo 2001), otras 125.000 PlayStation2 y 175.000 PSone más. Durante el actual año fiscal de Sony, que comenzó el pasado mes de marzo, la veterana PlayStation, la gris de nuestros amores, vendió, antes de su desaparición para renacer como PSone, 106.791 consolas.

Lo que está claro, según Sony, es que a partir de ahora las personas que deseen comprar una PS2 no van a tener problemas para encontrarla. De hecho, parece ser que últimamente es más difícil encontrar una PSone que una PlayStation2. El caso es que, según noticias publicadas en Internet, la compañía japonesa ha anunciado su intención de poner a la venta 10 millones de consolas en todo el mundo antes del 31 de marzo.



DUCATI WORLD™



VIVE EL ESPÍRITU DE **DUCATI**











PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

PARÍS-DAKAR-ACCLAIM

EL RALLY MÁS FAMOSO, EN PS2

El rally París-Dakar es, sin lugar a dudas, una de las pruebas deportivas más famosas y de mayor prestigio del mundo. Durante sus 23 años de vida, la carrera —mezcla de aventura, deporte, riesgo, velocidad, resistencia, lucha contra los elementos y supervivencia— se ha convertido en una ineludible cita anual para los aficionados al deporte, la aventura y el desierto.

Este año, se ha recuperado su recorrido original y 300 conductores se han enfrentado en una dura carrera de 10.500 kilómetros y será también el de la entrada del rally en el mundo de los videojuegos. Acclaim ha adquirido la licencia exclusiva del Rally París-Dakar y prevé publicar el título, que saldrá para PlayStation2 y para PC, esta primavera. El juego, según la compañía, superará el modelo de títulos de rally preestablecido y ofrecerá una experiencia nueva a todo aquel que pilote cualquiera de los vehículos. Acclaim destaca de su próximo lanzamiento el comportamiento físico de los vehículos, unos gráficos muy detallados y acabados, ambientación y condiciones climáticas sobresalientes y una gran variedad de novedosos modos de juego, además de incluir la licencia de todos los equipos, coches, motos y camiones 4x4 de la prueba. Éstos podrán sufrir daños parciales (en puertas, parachoques, ruedas o lunas) y en el motor. Serás tú el que tenga que decidir si pierdes tiempo para repararlos o sigues la carrera con un vehículo que no está al 100% de sus capacidades. El Sahara te espera. Bon voyage! ■





Para que te hagas una idea de la magnitud del Rally París-Dakar, te diremos que entre todos los vehículos participantes se han consumido dos millones de litros de combustible, el equivalente al consumo mensual de una estación de servicio francesa

PERIFÉRICOS

NUEVOS ACCESORIOS BOEDER PARA PLAYSTATION

La nueva gama de productos de la marca Boeder para PlayStation abarca desde una bandeja para archivar con capacidad para 13 juegos hasta el sofisticado mando CrossCheck Shockpad, que incluye función analógica y digital, dos motores vibradores interiores, pad de cuatro direcciones, función autodisparo y forma ergonómica para que todas sus funciones se puedan operar rápidamente y con precisión.



Su precio es de 3.995 pesetas, pero también puedes adquirirlo como parte de un *kit* que cuesta 6.995 pesetas y que incluye un cable RGB para conectar la consola a la televisión con mejor resolución y una tarjeta de memoria de 4 Mb. El precio del cable es de 1.495 y el de la tarjeta de memoria de 2.995 pesetas. El catálogo lo completan una torre para almacenar hasta 12 videojuegos (3.495 ptas.), un estuche en el que puedes llevar 12 CD (2.495 ptas.) y una funda para guardar tarjetas de memoria (995 ptas.).



TTT, EN EL TRONO DE PS2

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

FIFA 2001 VENCE EN PSone

Lucha y fútbol. Son los géneros a los que pertenecen los juegos que más se han vendido en la cadena de tiendas Centro Mail durante el mes de diciembre. A continuación reproducimos la lista de los 10 más vendidos para las dos consolas de Sony.

• Top 10 PlayStation2

1.- *Tekken Tag Tournament*
2.- *FIFA 2001*
3.- *ISS*
4.- *Ridge Racer V*
5.- *SSX Snowboard Supercross*
6.- *Dead or Alive 2*
7.- *Dinasty Warriors 2*
8.- *Kessen*
9.- *Timesplitters*
10.- *Rayman Revolution*

• Top 10 PSone

1.- *FIFA 2001*
2.- *Driver 2*
3.- *Dino Crisis 2*
4.- *Gran Turismo 2* (Platinum)
5.- *Tomb Raider: Chronicles*
6.- *Medal of Honor Underground*
7.- *Final Fantasy VIII* (Platinum)
8.- *Star Wars: Episodio 1. La amenaza fantasma* (Classic)
9.- *Tarzan* (Platinum)
10.- *ESPN ISS*

Al otro lado del «charco», en Estados Unidos, el juego para PSone que se ha convertido en el número 1 desde su lanzamiento en el mes de noviembre es *Final Fantasy IX*. La famosa saga de rol ha conseguido, hasta ahora, vender 30 millones de juegos sólo en Estados Unidos y Japón, lo que la convierte en la serie más vendida de todos los tiempos en lo que a videojuegos se refiere.







¡Menuda humareda! *Toy Story* se sumerge en un universo de karts. No es un esfuerzo sobrehumano de imaginación, aunque el pedigrí es bueno y pinta la mar de divertido

JUEGO *TOY STORY*

PISA A FONDO EL ACELERADOR

CONFIRMADO PARA PS1 EL JUEGO DE *KARTS* DE *TOY STORY*

Traemos buenas noticias para todos los fans de *Toy Story*. Activision está a punto de lanzar un juego de carreras de karts basado en la película generada por ordenador, desarrollado por Travellers Tales. La fórmula del juego (que se llamará *Toy Story Racer*) es fácilmente predecible: los jugadores podrán competir con cualquiera de sus personajes favoritos de la primera película, incluidos Buzz, Hamm, Woody y Slinky.

Todas las pistas estarán basadas en los escenarios de la película, como la casa de Andy y el patio trasero, y cada una de ellas estará repletita de un sinfín de *power-ups* de velocidad y armas. Aún está por decidir cómo serán, pero un portavoz de la compañía confirmó la inclusión de las ovejas de Bo Peep. Vaya, vaya...

Además de los tradicionales modos de competición estilo arcade, podemos ir preparándonos para carreras a muerte, persecuciones y desafíos. La encargada de fabricar el juego es Travellers Tales, compañía que se encargó anteriormente del genial *Teleñecos Racemania* (encontrarás la *review* en *PSMag 40*, donde cosechó nada menos que un fantástico 9 sobre 10), de modo que tenemos grandes esperanzas de que *Toy Story Racer* llegue con más de una alegría bajo el brazo. Actualmente, el equipo está dándole los últimos retoques al título y espera cumplir con su fecha de lanzamiento, prevista para marzo.



RETRO LIMBO

¿Cómo puede ser divertido jugar al tenis en casa, con una PlayStation y un par de mandos, sin raquetas? Pues puede serlo. ¿O no? Hay diversidad de opiniones, la verdad...

POR QUÉ ME GUSTA *SMASH COURT*

¡Quieto! ¡No mires esa pantalla! Vaya... ¿demasiado tarde? Tienes razón: *Smash Court* tiene un aspecto terriblemente *salchichero*. Hasta el *Tennis*, de SNES, tenía mejor pinta, ¿verdad? ¿Qué diablos hizo Namco con los otros 31 bits? ¿Guardarlos con los 96 que le sobran a *Tekken Tag Tournament*? Nada de eso, qué va: llenarlos con sacos de «adictinina» (algo de lo que en Namco andan sobrados). Cómo será de vicioso, que su continuación, aparecida varios años después y con la musa Kournikova al frente, apenas pudo añadir una capa de barniz —y una carátula estupenda— a una jugabilidad ya de por sí asombrosa. Hazte un favor a ti mismo: busca cualquiera de estas dos joyas y da un raquetazo en el trasero a quienquiera que se haya comprado una Dreamcast sólo para jugar a *Virtua Tennis*. «*Porque has visto, has jugado; dichosos los que, sin ver, jugaron*». Digo.

Javier Lourido Estévez

POR QUÉ DETESTO *SMASH COURT*

Pero si lo dice el propio título del juego, hombre: es-más-cutre que un ataúd con pegatinas de Pokémon. Lo que ocurre es que, en PlayStation, no hay más juegos de tenis para elegir. Porque llamar «juego» a engendros como *All Star Tennis* no sería justo para los juegos de verdad, claro... Por una vez, Dreamcast gana, y negarlo sería una imperdonable muestra de ciego fanatismo. Eso de defender la cutrez técnica ensalzando la adictividad y la durabilidad de los malos juegos, es una técnica a la que recurren las revistas de baja estofa de este país, pero no por eso deja de ser una forma bochornosa de eludir la realidad. Si quieres retorcerte de dolor en un infierno de píxeles sin sentido del orden, cómpralo.

Carlos Robles

Veredicto: *Smash Court* es una vergüenza para la palabra «evolución», pero no por ello deja de ser uno de los títulos más divertidos y jugables de PlayStation.

¡A por todas! Ésta es tu oportunidad para jugar en las ligas más importantes, aunque tus pies siguen teniendo forma de mando...





SECUELA DE FÚTBOL

VUELVE EL FÚTBOL EN PRIMERA PERSONA

LIBERO GRANDE 2 RESUCITA UNA NUEVA PERSPECTIVA DE LOS JUEGOS DE FÚTBOL

***Libero Grande*, el único simulador de fútbol en el tú eres el protagonista, está viviendo una puesta a punto para su sonado retorno en primavera. El juego permite asumir el papel del jugador estrella del equipo, aunque también puedes controlar las acciones de tus compañeros en tu búsqueda de la gloria personal.**

Namco se encarga de la creación de *Libero Grande 2* con el mismo equipo que trabajó en *Libero Grande* (*PSMag* 25 7/10). No obstante, esta vez la compañía promete ofrecer una jugabilidad más sólida y una accesibilidad mayor que apoyen la nueva perspectiva.

El aclamado modo para dos jugadores a pantalla partida te sigue permitiendo combatir de forma competitiva y cooperativa junto a un compañero de batallas. Sony ha anunciado que la deficiente IA original se ha corregido y que el repertorio de los movimientos de todos los jugadores se ha ampliado para dotar a los jugadores de una buena variedad de maniobras de primera.

Ahora hay 32 equipos mundiales y 700 jugadores con los que jugar en cinco modos de juego, incluido uno de entrenamiento (Practice) y otro de ligas mundiales (World League).



Espectacularidad. La ingente cantidad de movimientos posibles permite realizar jugadas de lo más vistoso. Tres a uno a que no la pilla...



¿CON QUIÉN VAS A COMPARTIR EL CHAMPÁN?



Deslízate, agáchate y realiza increíbles piruetas sobre auténticas motos de nieve Yamaha.



Podrás mejorar tu trineo y disfrutar de múltiples modos como carrera en solitario, campeonato o competición frente a frente.



De día o de noche. Con nieve o con lluvia. Compite en los verdaderos circuitos internacionales de carreras como Aspen o Nagano.

¡JUEGO TOTALMENTE EN CASTELLANO!









CRAVE ENTERTAINMENT

www.cravegames.com

¡SILENCIO SE RUEDA!

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

15. FIFA 2001

«Tiene un millón de dólares que ganar, pero 20 kilos que perder...»
Dirigida por: **Danny Boyle**

EL ARGUMENTO:

Bud Finkelstein III es un americano viejo y gordo que no ha oído hablar de fútbol en su vida. Sin embargo, debido a una cláusula de lo más rara en el testamento de su excéntrico tío inglés, no verá un duro de una jugosa herencia a menos que marque más de 30 goles durante una temporada jugando en el mayor club de Inglaterra y el mundo entero, el New Trafford Rovers.

Después de superar un pequeño problema provocado por el malvado jefe de la FIFA relacionado con el permiso de trabajo, dos de las estrellas del New Trafford, Michael Owen y David Beckham, se encargan de echarle una mano y por fin empieza a perder peso y a marcar goles. Sin embargo, un amargado ex jugador del New Trafford, Stuart Pearce, está resentido por la nueva celebridad de Finkelstein y se las ingenia para aprovecharse de una argucia legal en el loco testamento del viejo tío: cualquier defensa que evite que Bud marque el gol del triunfo en el último partido de la temporada se agenciará todo el dinero.

EL GANCHO:

Se trata de un intento desesperado de que los americanos se interesen de una vez por el fútbol.

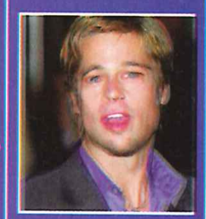
¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?

Teniendo en cuenta que actualmente el fútbol es un filón sin precedentes, es curioso observar la falta de películas comerciales que exploten el tema. Así pues, ¿por qué no intentarlo con un híbrido que recaude millones, en forma de película popular en tono de comedia basada en la serie de juegos de fútbol más reconocida universalmente? Vale, no es que esté literalmente basada en *FIFA 2001*, pero se trata de una antigua idea que ha funcionado siempre acicalada y reciclada, algo que, como mínimo, conserva el mismo espíritu. ¿Hola? Eco, eco... Vale, no hay manera de hacerlo.

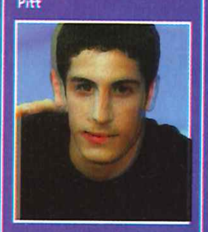


Marca o muere. Bueno, no del todo, pero Bud tiene menos probabilidades que acertar una primitiva

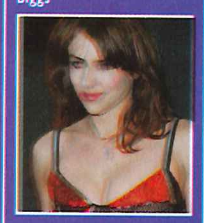
EL REPARTO



▲ David Beckham – Brad Pitt



▲ Michael Owen – Jason Biggs



▲ La *Spice* pija – Liz Hurley





▲ Stuart Pearce – Russell Crowe



▲ Bud Finkelstein III – Dan Aykroyd

JUEGO DE PATINETES

ANTOJOS CON MANILLAR Y UN PAR DE RUEDAS

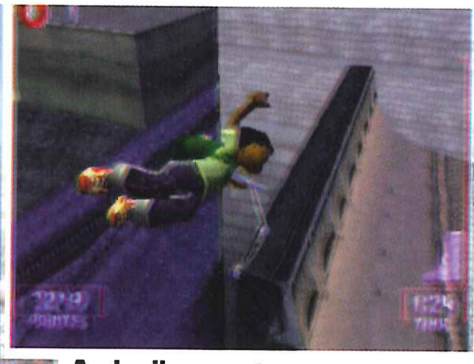
EL EQUIPO CREADOR DE *GRIND SESSION* DESARROLLARÁ UN JUEGO DE PATINETES

¿Estamos ante un perdurable vehículo ecológico o ante una simple moda pasajera? Uno ya no puede ni dar cuatro pasos por la calle sin que nadie intente atropellarle con su patinete y, por si eso fuera poco, esos cachirulos de dos ruedas y manillar ahora han invadido el universo PlayStation. ¿Los culpables? Los Shaba Studios, el equipo encargado de *Grind Session*.

El juego, que cuenta con la licencia oficial de la afamada firma de patinetes Razor, ya está casi a punto para su lanzamiento europeo y contará con diez personajes que encarnan a una serie de jovencitos muy monos sometidos a un tratamiento para aumentar la masa encefálica. Éstos podrán lucirse con más de 40 acrobacias a lo largo de 6 niveles con el estilo del *skate* callejero de *Tony Hawk's* y *Dave Mirra*. También podrás acicalar tu patín con luces intermitentes, placas de frenado y manillares. Los grupos Threefoot y Sloopy Meat Eaters son dos de los encargados de crear una banda sonora cañera apta para este tipo de experiencias.

Ubi Soft espera que la moda de recorrer las calles a toda leche sobre pequeñas plataformas de metal no sucumba ante un renacimiento de los yo-yos o del cubo de Rubik antes de su lanzamiento. En el próximo número te traeremos una exclusiva *preview* plegable sobre este juego.





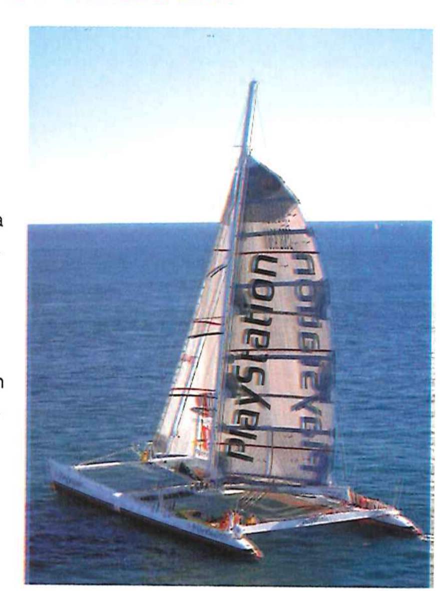
A deslizarse tocan. Esperemos que la caprichosa plataformita de marras siga de moda cuando el juego llegue a las tiendas

REGATA THE RACE

EL *PLAYSTATION* RECOGE VELAS

UNA AVERÍA, LA CAUSA DE SU RETIRADA

El catamarán *PlayStation*, el más grande de los seis que participan en The Race, se ha retirado de la competición. Trece días después del inicio de la carrera, su orza de babor —pieza que estabiliza el barco y permite su gobierno— se rompió y, con ella, los sueños de su patrón, Steve Fosset, y de los 13 hombres que forman su tripulación. Las embarcaciones partieron el 31 de diciembre de Barcelona para dar la vuelta al mundo sin hacer escalas. El objetivo era llegar a Marsella a principios de marzo, es decir, dar la vuelta al mundo surcando el mar en menos de 65 días. La rotura de la orza de babor fue el último de una serie de contratiempos que empujaron a Fosset a dudar de que pudieran afrontar los océanos del sur. Sus 38 metros de longitud le convertían en el mayor de los catamaranes participantes y, teóricamente, en el más rápido. Su palo tiene una altura de 41 metros sobre el agua y pesa 27 toneladas. Se calcula que puede llegar a alcanzar 70 km/h y eso, en el agua, es volar. Pero no pudo ser, al menos este año. El que viene, el *PlayStation* surcará de nuevo el mar para culminar la vuelta al mundo que comenzó en esta edición.



SE PUBLICARÁ UNA GUÍA DE ESTRATEGIA DEL JUEGO

LA NOVENA FANTASÍA DE SQUARE LLEGA EN FEBRERO

INFOGRAMES LO DISTRIBUIRÁ EN EUROPA

Square ha anunciado que el esperado *Final Fantasy IX* llegará a Europa durante este mes de febrero. Según una nota de prensa de Infogrames, ésta se encargará de su distribución en Europa en lugar de la compañía que hasta ahora se ocupaba de los títulos de Square, Acclaim. La multinacional francesa se convierte así en la tercera distribuidora de la serie, ya que los primeros títulos los comercializó Sony.

El que con toda probabilidad será el último capítulo para PSone de la serie de rol se publicará en el viejo continente 16 meses después de su antecesor, *FFVIII*. El último *Final Fantasy*, el número nueve, se publicó en Japón el pasado mes de julio y en Estados Unidos en noviembre, países en los que ha cosechado un gran éxito que ha generado aún más expectación entre el público europeo. De la saga se han vendido más de 30 millones de copias en todo el mundo. *FFVII* y *FF VIII* alcanzaron cifras récord en formato PlayStation, llegando al número uno en las listas internacionales.

Final Fantasy IX introduce a los jugadores en un argumento de numerosas historias secundarias con ocho personajes que utilizan distintas armas en su lucha por el bien frente al mal. El juego se centra en el codicioso deseo de una reina por dominar el mundo. Brahne, reina de Alejandría, ha comenzado ha utilizar armas mágicas muy avanzadas para atemorizar a los reinos vecinos. Los jugadores siguen a un grupo compuesto por bandidos, caballeros y magos liderados por Zidane, un experto ladrón. Todos unirán sus fuerzas para detener a la Reina.

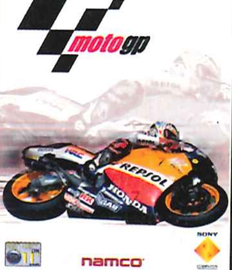
Para ayudar a los jugadores en su viaje al reino de Alejandría, Square Europa y Piggyback Interactive se han unido para crear una detallada guía de estrategia que ofrecerá consejos, trucos, mapas y una solución completa para terminar el juego. Además, la web de Square Europa revelará secretos extras no incluidos en la guía impresa. Utilizando las claves que ésta aporta, los usuarios registrados del sitio en Internet podrán conectarse a www.square-europe.com/ff9 y ver la información adicional para conseguir la puntuación máxima. La web también ofrecerá la solución completa con un sencillo sistema de navegación. Éste es sólo el primer paso para la compañía y un signo de lo que ha de llegar, con PlayOnline en el horizonte.

FE DE ERRATAS

En la review de *FIFA 2001* para PS2 publicada en la página 72 del número 49, de *PSMag*, la carátula que aparecía acompañando la ficha del juego era la correspondiente a la versión inglesa. En la española, el jugador «de portada» es Gaizka Mendieta.



namco





www.es.scee.com

SÉ EL PRIMERO EN PROBAR EL JUEGO, ACÉRCATE AL SALÓN INTERNACIONAL
DE LA MOTOCICLETA DE BARCELONA 7/11 FEBRERO 2001



Fira de Barcelona

Motos idénticas a las reales. Sensación de velocidad como nunca antes has tenido. Y todos los equipos y pilotos oficiales del campeonato del mundo de 500 c.c. Esto es Moto GP. Apasionantemente real.

PlayStation 2







CONCURSO

CRASH BASH + BOLSA PORTACONSOLAS PLAYSTATION



Si el despilfarro navideño te ha dejado sin blanca y tu hucha aún no se ha recuperado del susto ante la inminente amenaza del martillo, no te preocupes. *PSMag* y Sony Computer Entertainment sortean 20 juegos del adictivo *Crash Bash* y, como estamos de rebajas, 20 bolsas portaconsolas *PlayStation* para que te lleves la gris donde quiera que vayas. Eso sí, tendrás que reunir las «pelas» que cuesta el sello y otras cinco para el sobre. Ánimo, puedes conseguirlo.

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Crash Bash + bolsa portaconsolas PlayStation Magazine*
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.







La pregunta

¿Cuál es el número máximo de jugadores que pueden enfrentarse en *Crash Bash?*

1.- Dos
2.- Cuatro
3.- Uno

El premio

Un lote formado por un juego promocional de *Crash Bash* + una bolsa PlayStation para transportar cómodamente tu consola para cada uno de los 20 ganadores


CRASH BASH™
TNT
TNT
NITRO
NITRO

PREVIEWS




Dicen que en Digital Holmes habrá un Moriarty espacial...

DIGITAL HOLMES

ARC SYSTEM WORKS

Arc System Works rinde homenaje con su último juego al detective privado más famoso de todos los tiempos. Se trata de un JDR con las aventuras de Hugh Ibuka Holmes, un joven pariente del abuelete Sherlock.

El lanzamiento de *Digital Holmes* en Japón está previsto para primavera de 2001. El juego se ambienta en un Londres muy moderno y tendrás que aprender cómo aplicar la tecnología más moderna, como la ciencia forense o las huellas de ADN, para atrapar a tus enemigos. Por suerte, no vas a necesitar un máster en biología para completar el juego. Buscarás pistas, seguirás a los sospechosos y luego te enfrentarás a ellos en interrogatorios. ¿Elemental? No tanto, querido Watson. ■



AoE2: el péplum es más fuerte que la espada

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

KONAMI

Redoble de tambores para Konami: están a punto de lanzar la versión para PS2 de *Age of Empires*, el título de más éxito para PC. El ámbito de la consola no está exento de juegos de estrategia, pero sin duda no disponemos de las ingentes cantidades de juegos de estrategia en tiempo real de que disponen los usuarios de PC. Por fin, los aspirantes a Cesar pueden estar contentos. Cuenta con la típica vista cenital, sólo que en lugar del despliegue habitual de tanques, bombarderos y soldados armados hasta las muelas, aquí vamos a luchar con centuriones romanos, lanceros griegos, elefantes de guerra y diversas unidades militares de la antigüedad. Tendrás ocasión de conquistar 13 países distintos al mando de varios ejércitos, pero lo mejor de todo es que hay planes para incorporar un modo multijugador *on line*. *PSMag* afila su lanza. ■

ORIENT EXPRESS

ONIMUSHA: WARLORDS

DE VIAJE POR EL JAPÓN FEUDAL

EL CREADOR DE *RESIDENT EVIL* ANUNCIA UNA NUEVA AVENTURA A LA JAPONESA



Para un desarrollador, crear juegos nuevos es a menudo toda una lección de evolución técnica. Utilizar un formato de eficacia probada puede ser una buena idea, como hemos podido comprobar durante los últimos años con la saga *Resident Evil*. Aunque ahora empiecen a estar un poco oxidadetes, siempre han sabido superarse a cada nueva reencarnación.

Retrocede unos años atrás en la memoria, hasta los humildes orígenes de la PlayStation, cuando no era más que una consola salida del huevo. Todos jugábamos a *Tomb Raider* por primera vez y las cosas eran más *Alien Trilogy* que *Alien Resurrección*. Por aquel entonces, mientras Chris y Jill abrían la caja de Pandora en la tétrica mansión de Umbrella, corrían rumores sobre un nuevo juego del creador de *RE*, Shinji Mikami, que iba a titularse *Flagship*. El misterioso juego iba a a ser parecido a la saga *RE*, pero estaría basado en el Japón feudal y se estrenaría —¡oh, no!— en la N64. Los rumores continuaron, pero ni rastro del juego. Un par de años después, se hizo un anuncio oficial referente a este juego de samuráis: estaba en desarrollo y, además, iba a lanzarse para PlayStation (¡uff!). Pasó el tiempo y el equipo decidió postergar el proyecto y trasladar todo lo preparado hasta el momento a la PS2.

Y ahora, queridos amigos, llegamos a la parte importante: Capcom ha aprovechado todo lo aprendido en los años dedicados a la saga *RE* y lo han aplicado a la tecnología de nueva generación. El resultado es *Onimusha: Warlords*, un juego con historia (en todos los sentidos) ambientado en el año 1560, la época en la que Nobunaga Oda se alzó con el poder de forma violenta. Vestirás la armadura ceremonial de un joven samurai llamado Samanosuke que lucha contra las tropas de Oda para rescatar a su hermana de las garras del cruel caudillo y, de paso, salvar a su país. Los escenarios conservan la naturaleza prerrenderizada de *Flagship*, marca de la casa, pero en lugar de proyectiles, nuestro héroe cuenta con un amplio repertorio de hechizos y movimientos de espada con los que deshacerse de sus enemigos. ¿Sólo los más fuertes sobreviven? Ni lo dudes. Pronto te contaremos más. ■




Con el invento del arcabuz, la guerra perdió ese toque entre romántico y artesanal. Gracias a Onimusha: Warlords ahora podremos volver a recuperar ese sabor añejo con el baldir de las espadas refulgiendo en el crepúsculo...

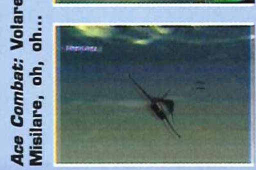
NUEVOS LANZAMIENTOS

ACE COMBAT: ELECTROSPHERE

NAMCO

La PS1 cuenta con un repertorio de simuladores de vuelo bastante pobre, pero *Electrosphere* podría ser el juego que dé un giro a la situación. Ocupa dos CD, las escenas de vídeo abundan (cuenta con unas secuencias *anime* geniales) y el juego es un placer para tus ojos, ya que contiene unos gráficos de lo mejor que hemos visto, algunos efectos de luz muy impresionantes y una velocidad de imágenes por segundo más que respetable. Un juego de altos vuelos. Esperemos que no lo derriben antes de aterrizar aquí. ■





***Ace Combat:* Volareeee, oh, oh... Misilare, oh, oh...**

ONE FOURTH

FROM SOFTWARE

Qué decir de los JDR... ¿personajes planos, gráficos pobres, falta de dinamismo? ¡De ningún modo! Gracias al potente motor gráfico de la PS2 *One Fourth* tiene el aspecto de un impresionante *anime*. Controlas un cuarto de tu equipo cada vez, compuesto por ocho personajes distintos, con lo que podrás mezclar a guerreros y hechiceros a tu gusto. El estilo de dibujos animados del juego es genial y algunos efectos de difuminado contribuyen a crear unos combates de lo más espectacular. Estate atento, a ver cuando llega este bombocito. ■





***One Fourth:* o cómo aplicar la espectacul-aridad anime en un videojuego de nueva generación**

DARK CLOUD

SONY

Toran no es un conejito feliz. Su mundo ha sido aprisionado bajo tierra por un malvado demonio y sólo él puede salvarlo. Por suerte, nuestro orejudo héroe tiene una alfombra voladora con la que desplazarse. Mitad JDR, mitad simulador de edificación de ciudades, *Dark Cloud* te hará explorar, luchar y entrar en mazmorras en busca de objetos místicos para luego utilizarlos en la reconstrucción de las ciudades en ruinas de la tierra. La transición entre los modos es muy fluida, al igual que los gráficos. Un juego muy original que no hay que perder de vista. ■





***Dark cloud*, o cómo arreglarle la vida a un conejo**

TOP JAPÓN

TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS



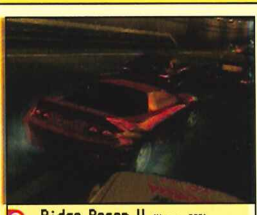
1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Dino Crisis 2 (Capcom)
3. Fighting Illusion K-1 GP 2000 (Xing)
4. Kamurai (Namco)
5. Gekikuukan Pro Baseball (Square, PS2)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS



1. Final Fantasy X (Square, PS2)
2. Onimusha Warlord (Capcom, PS2)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. The Bouncer (Square, PS2)
5. Metal Gear Solid 2 (Konami, PS2)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Ridge Racer V (Namco, PS2)
2. Super Robot Taisen (Banpresto)
3. Gundam: Giran's Ambition (Bandai)
4. Tekken Tag (Namco, PS2)
5. Breath Of Fire IV (Capcom)



Ninja X, el misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

ARRIBA EL TELÓN; INSERTAR SEGUNDO DISCO

Cuando Confucio dijo «Que vivas épocas muy interesantes» lo decía a modo de bendición y maleficio al mismo tiempo. Sólo hay que echar un vistazo a la turbulenta pero siempre fértil industria de los juegos y jurarías que se refería a esto.

No ha habido un momento más emocionante que éste. Los juegos han llegado a un punto en el que empiezan a salir de la crisálida para convertirse en algo más. Tomemos por ejemplo la obra de Hideo Kojima, la saga *Metal Gear*. El primero fue sorprendente, pero *MGS2* promete superarlo con creces... La frontera entre videojuego y película es cada día más difusa. Pronto no sabremos dónde empieza uno y termina la otra.

La película *Final Fantasy* es otro ejemplo de que un juego puede tener tanto éxito como para que lo «conviertan» al cine... ¿Para cuándo largas colas en las mejores salas para ir a jugar a *Driver 3*? ¿O cuándo conseguirá el cine en casa mover los suficientes polígonos como para echarnos una partida con la nueva película de *MGS*? Lo dicho, amigos, épocas muy interesantes las que vivimos... ■

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A PSMAG...

Una compañía llamada Draganfly ha dado con una solución al estrés de los ejecutivos. Se trata de una especie de platillo volador teledirigido, con cuatro palas rotoras, diseñado para zumbar ante los colegas de la oficina y reírse un rato. Habrá que ir con cuidado, no vaya a ser que el jefe le eche el ojo (¿o que le eche un ojo al jefe?).

Con *Gran Turismo 3 A-Spec* en fase de desarrollo, Sony y Toyota han anunciado un acuerdo para colocar cabinas de prueba con PS2 en los *stands* de Toyota y en todas sus tiendas japonesas. La idea es que mientras uno espera a que el empleado compruebe su crédito antes de comprarse un coche, pueda jugar un ratito con la versión digital.

Koei ha confirmado que está produciendo una versión PS2 de *Winback*, el juego de sigilo y espionaje táctico. Si tenemos en cuenta que el juego empezó su andadura en la N64, no es de extrañar que estemos ansiosos por ver la mecánica del juego, las nuevas misiones y una buena dosis de acción a lo *Metal Gear*.

Taito va a presentar su simulador de fútbol *Perfect Striker*. El juego, que llegará a las tiendas japonesas en breve, viene con un micrófono PS2 para que los jugadores puedan dar órdenes a su equipo a pleno pulmón... *¡Tú no tienes ritmo!*

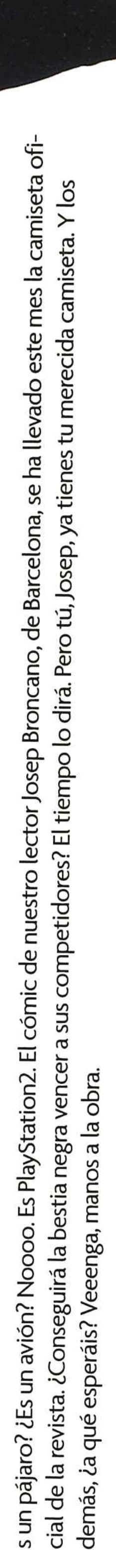
SÓLO EN JAPÓN

SOY MU' MODERNO

Señoras y señores, con todos ustedes... el Glasstron de Sony. Cuando lo activas, este genial artilugio recubre el mundo real con imágenes de televisión. Una manera de no perderte ni un capítulo de tu culebrón favorito mientras vas andando por la calle. A favor: podrás ver el partido de tu equipo estés donde estés sin necesidad de arrimar la nariz a un escaparate. En contra: parecerás Robocop y es muy posible que te acabes comiendo un par de farolas si vas demasiado absorto. De momento, sólo en Japón. ■







PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

¿Es un pájaro? ¿Es un avión? Noooo. Es PlayStation2. El cómic de nuestro lector Josep Broncano, de Barcelona, se ha llevado este mes la camiseta oficial de la revista. ¿Conseguirá la bestia negra vencer a sus competidores? El tiempo lo dirá. Pero tú, Josep, ya tienes tu merecida camiseta. Y los demás, ¿a qué esperáis? Veeenga, manos a la obra.

A PSX's Story

Dedicado a todo aquel que le guste el cómic

Esta es la historia de un chico, el chico PSX, que desde su nacimiento tuvo que enfrentarse con sus peores rivales...

SATURN

N-64

... rivales que le duraron más bien poco...

...

PSX

... pero todo llega. Y llegó el día en que nuestro chico tuvo que enfrentarse a un rival más poderoso que él mismo.

Dreamcast

Así que, nuestro chico PSX hizo galardón de su auténtica fuerza y, evolucionando cual Pokémon o Digimon, se convirtió en un ser cuatro veces más poderoso...

PSX 2

... el chico PS 2...

PS2

¿Conseguirá nuestro recién llegado ídolo superar este enfrentamiento? ¿Qué nuevos y poderosos rivales le depara el futuro? El tiempo lo dirá...

PS2

M Broncano

4-I-01



¡TU, GUARDIAN DEL ESPACIO, VETE A LUCHAR CONTRA LOS MALVADOS!
DISNEY · PIXAR
BUZZ LIGHTYEAR of STAR COMMAND
¡BASADO EN LA FAMOSA SERIE DE TELEVISIÓN!.
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Disney INTERACTIVE
www.disney.co.uk/
ACTIVISION
www.activision.com
Traveller's Tales
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe TP
Imágenes tomadas de la Consola PlayStation. Elementos originales de Toy Story© Disney. Todos los demás elementos ©Disney/Pixar. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Traveller's Tales. Publicado y distribuido por Activision, Inc. Activision es una marca comercial registrada de Activision, Inc. ©2000 Activision, Inc. "" y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo®, Game Boy™ y "" son marcas comerciales de Nintendo Co., LTD. Sega y Dreamcast son o marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Sega Enterprises Ltd. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.
PC CD ROM
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR

NOMBRE:

ISS PRO EVOLUTION 2

OBSERVACIONES:

EL DELANTERO ESTRELLA DE KONAMI REGRESA CON MÁS MAGIA EN LAS BOTAS...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Simulador de fútbol
DISTRIBUIDOR:	Konami
FABRICANTE:	Konami
FECHA DE LANZAMIENTO:	Marzo
COMPLETADO:	70%





Ejército de Konami. Por alguna extraña razón, la fabulosa versión *ISS Pro Evolution* no fue un éxito de ventas. Eso cambiará con la llegada de esta asombrosa maravilla mejorada.



Bati—Gol. Todos aquellos a los que os enloquecen las licencias encontraréis los nombres verdaderos de los jugadores en esta versión. Adiós, «Batustita». Hola, señor Batistuta.

Por lo que respecta a PS1, el feroz enfrentamiento entre *FIFA* y el *ISS*, de Konami, está en los últimos minutos del tiempo de descuento. A pesar de que *ISS* ha dominado la mayor parte del tiempo, un súbito ataque por parte del meritorio juego *FIFA 2001* le ha proporcionado a EA una ligera ventaja. Pero Konami no ha dicho la última palabra, y resulta que *ISS Pro Evolution 2*, la secuela del mundialmente reconocido como mejor juego de simulación de fútbol, está a punto de salir al campo. El encargado de supervisar todo el proyecto es el productor ejecutivo Gozo Kitao, quien confía que esta versión muy mejorada del clásico de Konami será el ganador definitivo del encuentro.

La clave del éxito de los anteriores juegos de *International Superstar Soccer* ha sido el sublime control que ofrecen, y que ha alcanzado su punto culminante en *ISS Pro Evolution*. Los suaves túneles a los contrarios, los largos pases rematados a la primera y los cabezazos controlados se combinan para crear un juego increíblemente intuitivo. Konami tiene unos cuantos trucos en la manga para la secuela. «El botón triangular te va a permitir cancelar un disparo y así poder engañar a tu adversario —el productor sonríe—. Cuando aprietas el botón cuadrado después de efectuar un pase a otro jugador, éste disparará en cuanto la pelota llegue a sus pies. Sin embargo, si también aprietas el botón triangular, no efectuará el disparo, lo que engañará a los jugadores que le estén marcando y le permitirá continuar corriendo.»

En la agenda de Kitao también se encuentra mejorar la animación de los jugadores que, aunque en el primer *Evolution* era casi perfecta, a veces dejaba a algún delantero inmóvil y frustrado después de perder el balón. «Ya nos hemos ocupado de ese problema —admite—. Nos fijamos en todos los movimientos disponibles en el juego anterior y buscamos el modo de mejorarlos. Sabemos que una de las claves para lograr un partido en el que se pueda disfrutar es que los jugadores tengan el aspecto más realista posible, así que, si lo hacemos bien, los aficionados al fútbol se sentirán más involucrados en el juego gracias a lo que ven.»

TÁCTICAMENTE ASTUTO

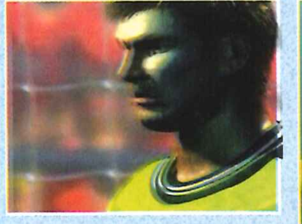
A diferencia de otros juegos de fútbol, las múltiples opciones previas al partido y las características de los jugadores de *ISS Pro Evolution* son prácticamente inútiles.

Si se utiliza correctamente, todo ese cúmulo de información proporciona a los equipos débiles una verdadera ventaja cuando intentas ascenderlos desde las ligas menores hasta la nueva Master League.

«Cada equipo tiene su formación preferida y su tipo de ataque favorito, todo ello basado en las habilidades de los jugadores que lo forman —nos cuenta el productor ejecutivo Gozo Kitao—. El juego sería demasiado limitado si cada uno de los equipos sólo dispusiera de una variante táctica, así que hemos incluido una buena selección sin convertirlo en algo demasiado complejo. Así pues, aunque la mayoría pueden jugar sin problema, si quieres progresar de verdad debes utilizar todas las pantallas tácticas para que el equipo rinda al máximo posible.»

Entonces, ¿los novatos jugadores de los Emiratos Árabes Unidos podrían derrotar a la selección de Brasil? «Quizás —responde Kitao con una sonrisa—. Los jugadores tienen atributos y características basados en los pases, los regates, la posesión del balón, etc. por lo que si esas habilidades se utilizan para contrarrestar los puntos fuertes del oponente, pues la verdad es que podría llegar a ocurrir.» Pues estamos más que impacientes.

«Colocarás a los jugadores para que reciban los pases difíciles. A esto nos referimos con lo







¡Emociónate! Todos los indicios previos muestran que *ISS Pro Evolution* será el mejor juego de fútbol de la historia. Será mejor que los aficionados a la serie de *FIFA* tomen buena nota.



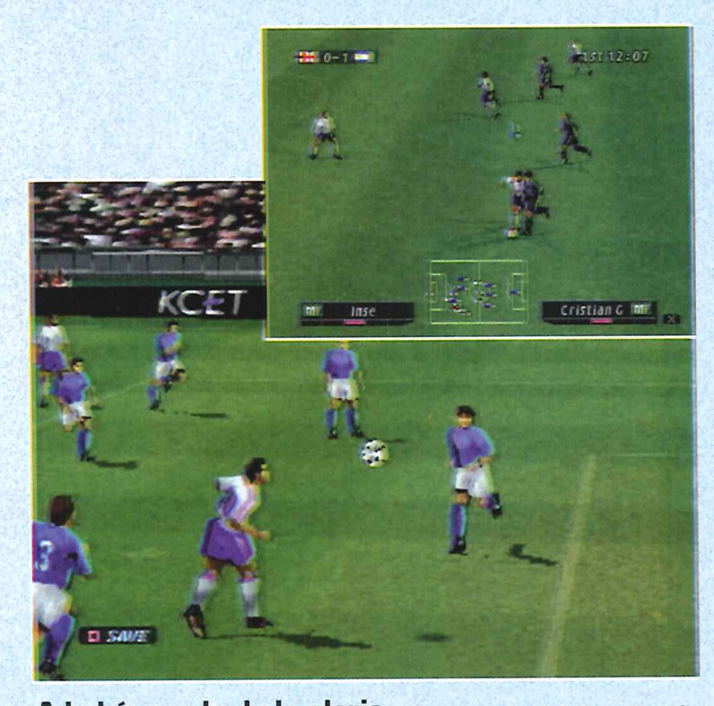
Orgulloso de sí mismo. Todos los pequeños defectos del primer *Evolution* se han corregido. Los jugadores tienen un aspecto excelente y los pases son soberbios.

Este realismo también incluye la forma en que se mueve el balón. «El movimiento de la pelota tendrá un efecto distinto en función de cómo reaccionen los jugadores —arguye—. A veces no podrás controlarlo del modo que tú quieres, pero después de cierto tiempo te acostumbrarás a colocar a los jugadores de modo que puedan recibir esos pases tan difíciles. A esto nos referimos con lo de lograr que *ISS* sea parecido aún más al 'fútbol de verdad'.»

El juego también se beneficia del reciente contrato firmado por Konami con la FIFpro para poder incluir nombres reales de jugadores, por lo que las plantillas de los equipos de la secuela se han visto «remozadas». Se ha añadido un nuevo equipo internacional que aún no tiene nombre, lo mismo que ocho nuevos equipos de la Master League para los torneos europeos del juego. «Ahora nuestra Master League tiene dos divisiones —nos explica Kitao—. Eso significa que durante la competición los mejores equipos de la segunda división ascenderán a la primera, mientras que otros descenderán. Creemos que eso añadirá profundidad al juego y que, mediante la nueva opción de la Copa de Europa, los jugadores podrán recrear el último Campeonato de Europa del 2000.»

A su vez, eso significa que la plantilla de jugadores ha aumentado hasta llegar a superar las 1.800 estrellas del fútbol, pero es que, además, puedes crear tus propios jugadores. También aparecen aspectos más complicados del entrenamiento. Por ejemplo, los jugadores se dejarán la piel en el campo cuando utilicen sus formaciones y tácticas de ataque preferidas, pero no se adaptarán con facilidad a los cambios, lo que redundará de forma negativa en su rendimiento.

Gracias a todos esos nuevos ángulos de cámara, unos efectos sonoros menos explosivos y a unos mejores comentarios, no hay razón para que *ISS Pro Evolution* 2 no conserve su título de campeón en PlayStation, y que contrarreste sin problemas el último ataque de *FIFA 2001*. Será el partido más importante del año 2001, ya lo verás, así que ve poniéndote en fila de forma tranquila y ordenada.



A la búsqueda de la gloria. El comportamiento del balón ha mejorado considerablemente, como lo demuestra este cabezazo, que parece más convincente que nunca.

PERFIL	
LOGO:	KONAMI
NOMBRE:	Gozo Kitao
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	Gozo trabajó en el proyecto ISS Pro Evolution y supervisa unos cuantos proyectos más de Konami.
INFLUENCIAS:	El equipo de diseño de KCET, dentro de Konami, no se fija en otros juegos de fútbol, y prefiere utilizar aspectos reales del fútbol como base para su proyecto, y así dar prioridad a unos movimientos más realistas y a las acciones por encima de la simple
MÁS INFORMACIÓN	
Página WEB:	www.konami-europe.com

e lograr que *ISS* sea aún más parecido al 'fútbol de verdad'»

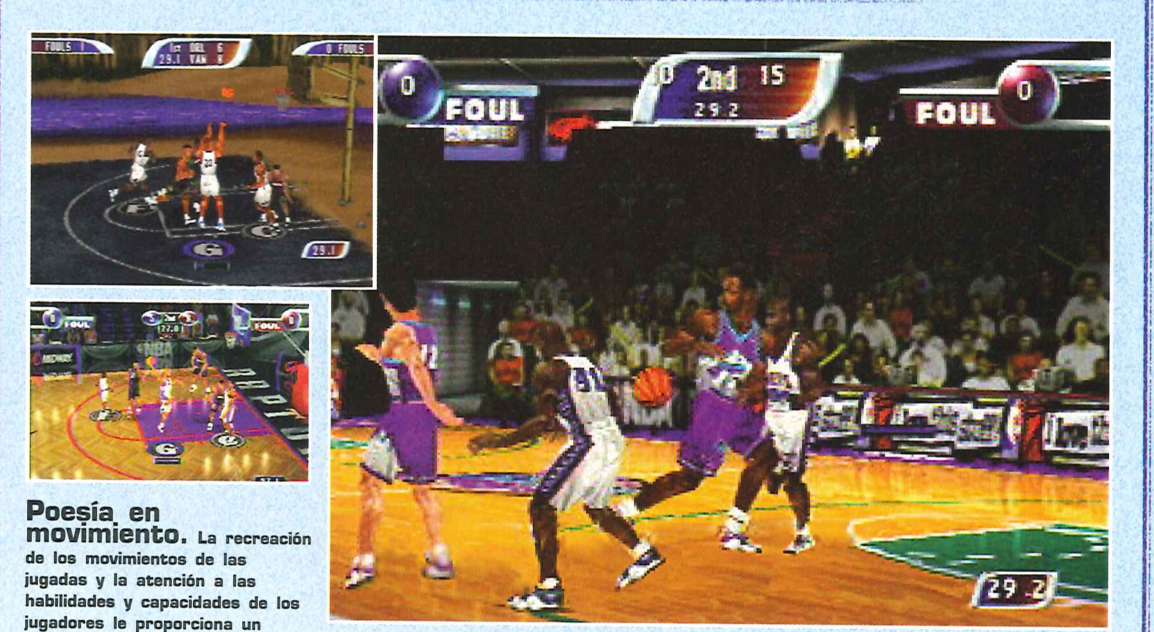
NOMBRE:

NBA HOOPZ

OBSERVACIONES:

COMO EL BALONCESTO ES TAN LENTO...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Simulador de baloncesto
DISTRIBUIDOR:	Midway
FABRICANTE:	virgin
FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D
COMPLETADO:	70%



Poesía en movimiento. **La recreación de los movimientos de las jugadas y la atención a las habilidades y capacidades de los jugadores le proporciona un ambiente de realismo a la acción de estilo arcade**

Ya disponemos de *NBA Showtime* y de *NBA Hangtime*, y eso sólo contando con Midway. Puede que se deba a que la mayoría de nosotros somos animales de sofá y estas cosas de los deportes quedan algo fuera de nuestra vida social, pero lo cierto es que meter pelotas reales en aros reales no es nuestro fuerte. Pero cuando hablamos de pelotas poligonales en aros poligonales, la cosa cambia... Ahí sí que conseguimos un montón de puntos, jugamos a toda velocidad, nos emocionamos con los ruiditos de las zapatillas al deslizarse por el suelo y nos encanta ver esas canchas tan relucientes y brillantes.

Sin embargo, Midway insiste en que *NBA Hoopz* es mucho más que esos efectos de luz y sonido. Para empezar, en vez del habitual enfrentamiento entre dos equipos de cinco jugadores, los partidos son de tres contra tres. «Nos permite crear una versión más 'acelerada' del baloncesto de la NBA», nos comenta entusiasmado el productor de *NBA Hoopz*, Brian Lowe. «Podrás entrar a canasta si dispones de un base rápido, jugar por el exterior como un alero o marcar territorio desde debajo del aro, como uno de esos enormes pivots. El formato también te permite desarrollar el juego en equipo en vez de limitarte a las individualidades, con lo cual puedes practicar los pases normales, realizar triangulaciones o incluso efectuar un pase largo para que un compañero machaque a placer.»

En este juego, que cuenta con 30 equipos auténticos de la NBA y cuya captura de movimientos ha contado incluso con el gran Shaquille O'Neal, los partidos de tres contra tres no son una simple excusa para no realizar un partido serio y en condiciones. «En el juego aparecen todos los jugadores favoritos de la NBA en listas de doce hombres para cada equipo», nos sigue contando Lowe. «Dispondrás de las mejores estrellas y de lo mejorcito del banquillo. Las habilidades de los jugadores están basadas en sus capacidades y características en la vida real, además de en sus rasgos físicos (peso, altura y aspecto). Es entonces cuando entra en acción la naturaleza explosiva del juego, puesto que a partir de aquí se pueden llevar al límite los movimientos y las acciones de los jugadores. De este modo se consigue una jugabilidad rápida y desbordante.» Sin embargo, a pesar de toda la atención que se presta al detalle, el juego se centra en el estilo arcade más que en el de la simulación. Lowe no se disculpa en absoluto por ello. «En realidad, no existen reglas, y gracias al frenético ritmo de juego podrás disfrutar de un partido repleto de acción en 10 minutos, en vez de los 30 o 40 que tardarías con un juego de simulación. También hemos creado movimientos exagerados a partir de las acciones de los jugadores de la NBA. Lo que intentamos lograr es que el juego sea lo más entretenido posible; ése es nuestro objetivo principal.» Tal vez estemos contemplando la llegada de un juego de baloncesto algo más desenfadado, al estilo de *Ready 2 Rumble*, y desde luego una cosa así nunca viene mal. De todas maneras, en cuanto tengamos la versión definitiva en nuestras manos la someteremos a una exhaustiva *review* en nuestra particular cancha. ■



Exageración en la pista. **Los movimientos de los jugadores se han basado en los de la vida real, y luego se les ha dado un pequeño «empujoncito»**



Tres contra tres. **Con ello se logra una partida repleta de acción que se desarrolla a toda velocidad**

PERFIL	
COMPAÑÍA:	Midway
NOMBRE:	Brian Lowe
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	Brian ha trabajado en numerosos proyectos de Midway
INFLUENCIAS:	El equipo le echó un vistazo a otros juegos de baloncesto para inspirarse, como por ejemplo *NBA Showtime*.

«Una versión más 'acelerada' del baloncesto de la NBA»

NOMBRE:

SUBMARINE COMMANDER

OBSERVACIONES:

LOS SUBMARINOS INGLESES ESTÁN DONDE NO TOCA, LOS RUSOS SE HUNDEN... ¿SERÁ BUEN MOMENTO PARA CAPITANEAR UN SUBMARINO?

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Simulador de submarinos
DISTRIBUIDOR:	Virgin
FABRICANTE:	Victor Interactive Studio
FECHA DE LANZAMIENTO:	Marzo
COMPLETADO:	75%







A dormir con los peces. Acabas de hundir a otro supersubmarino futurista con tu arsenal nuclear. También deberás encargarte de objetivos de superficie

Al igual que todos los grandes secretos militares, *Submarine Commander*, de Virgin, es un proyecto envuelto en el misterio más absoluto. Aparte de su fecha de lanzamiento, marcada en el mes de marzo, poco más se sabe acerca de este juego de acción de alta tecnología submarina, así que en *PSMag* acorralamos al productor Masahiko Yoshizawa para que nos contara todos sus entresijos.

Yoshizawa nos informó sobre la carga secreta de *Submarine Commander*, que incluye «radares de alta tecnología, torpedos, sonares, minas, misiles y periscopios», así como todos los objetivos asumibles. «Deberás eliminar todo tipo de enemigos, incluidos otros submarinos, portaaviones y barcos de guerra. El énfasis está puesto en la acción, ya que tendrás que enfrentarte a otras fuerzas navales para dominar los mares.»

En vez de imitar la actual tecnología de vanguardia, *Submarine Commander* está ambientado en el futuro. «Dispone de asombrosos submarinos ficticios que comparten muchas de las características de los submarinos nucleares de hoy día», nos comenta Yoshizawa. Los submarinos son armas experimentales de clase J en una guerra que tiene lugar en un mundo sumergido en el agua después de que los casquetes polares se derritieran. «Deberás desempeñar el papel de un capitán de las Naciones Unidas a cargo de uno de los supersubmarinos», continúa Yoshizawa, quien también advierte a los jugadores: «tened cuidado con los piratas, que han asaltado varios buques de distintas armadas».

El mundo de *Submarine Commander* está plagado de peligros y las cosas pueden ponerse muy peliagudas, nos advierte Yoshizawa. «Como comandante, eres responsable de todos los aspectos del sistema de juego: el gobierno de la nave, la decisión de abrir fuego y la delegación de responsabilidades». El juego utiliza un sistema de localización de objetivos que Virgin llama Sistema de Combate Submarino (SCS) y con el que puedes encontrar, apuntar y destruir a enemigos que se encuentren tanto en las profundidades como en la superficie del mar.

Yoshizawa promete que será mucho más que una simulación pura y dura. «Tendrás la posibilidad de comprar mejoras para potenciar tus armas, motores y otras partes de tu submarino», cuenta Yoshizawa entusiasmado. «Deberás jugar con la configuración de tu submarino para crear una máquina de guerra mortífera.» El poder destructivo de tu nave es realmente asombroso. «Estos submarinos son capaces de destruir continentes enteros con su increíble potencia de fuego», añade Yoshizawa.

El juego no dispone de opción para dos jugadores, pero en el modo de un jugador bajarás hasta profundidades inconcebibles a bordo de unos submarinos cargados de la más alta tecnología. Tendremos el periscopio a punto para echarle otro vistazo a este título muy pronto.





Reyes de los Mares. Los piratas renegados, que se han hecho a la mar, controlan ahora una enorme flota. La VI Flota estadounidense no tendría ninguna posibilidad. Por suerte, tu vas armado hasta los dientes

¡Peaso torpedo! Éste es el primer juego de submarinos para PlayStation. Será mejor que aprendas rápido

PERFIL

COMPAÑÍA:	Victor Interactive Studio
NOMBRE:	Masahiko Yoshizawa
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	Ha trabajado en todo tipo de juegos, pero sobre todo en la serie *FIFA* cuando estaba en EA Canadá
INFLUENCIAS:	Películas clásicas así como filmes de submarinos modernos, como *La caza del Octubre Rojo* y *Marea roja*

«Estos submarinos son capaces de destruir continentes enteros»


MOTOR BIKE
El primer simulador de motos para Playstation
MOTORBIKE
Rally
DUAL SHOCK
100%
Angulo de giro de 90º a derecha e izquierda
Empuñaduras de goma
100% compatible Dual Shock Digital, Dual Shock Analógico y NEGCON solo para Motorbike PSX y PS2
Gas y freno analógicos para aceleración y frenado progresivos
6 luces que imitan la función de cuentarevoluciones
2 motores de vibración en la barra de control que proveen de un excelente efecto de rumble durante el juego
6 ajustes de sensibilidad para el juego
Compatible PSX, PSone y Ps2. También versión para PC
Sistema de sujección de ventosas y abrazaderas
1
Producto recomendado
MOTOR BIKE,
recomendado por las mejores publicaciones europeas como accesorio del año
Distribuidor exclusivo para España
flexigames
FL flexiline
www.flexiline.es
c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es

CONCURSO

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2



El boxeo modalidad «arranca-orejas-Tyson» es un pelín desagradable, la verdad. El estilo «lúdico-festivo» que se marca Michael Jackson en el cuadrilátero nos va más: imagínate la combinación de movimiento pélvico primero, puñetazo después y gritito para terminar. Total. Y si encima se enfrenta al primo de Afro, GC Thunder, el KO está servido. Si quieres boxear con humor y salero, pon tu puños a trabajar y escríbenos. El combate está servido

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Ready 2 Rumble Boxing Round 2*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. **Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.**
2. **No existen premios en metálico alternativos.**
3. **Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.**
4. **El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.**
5. **La decisión de los jueces será inapelable.**
6. **La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.**

La pregunta

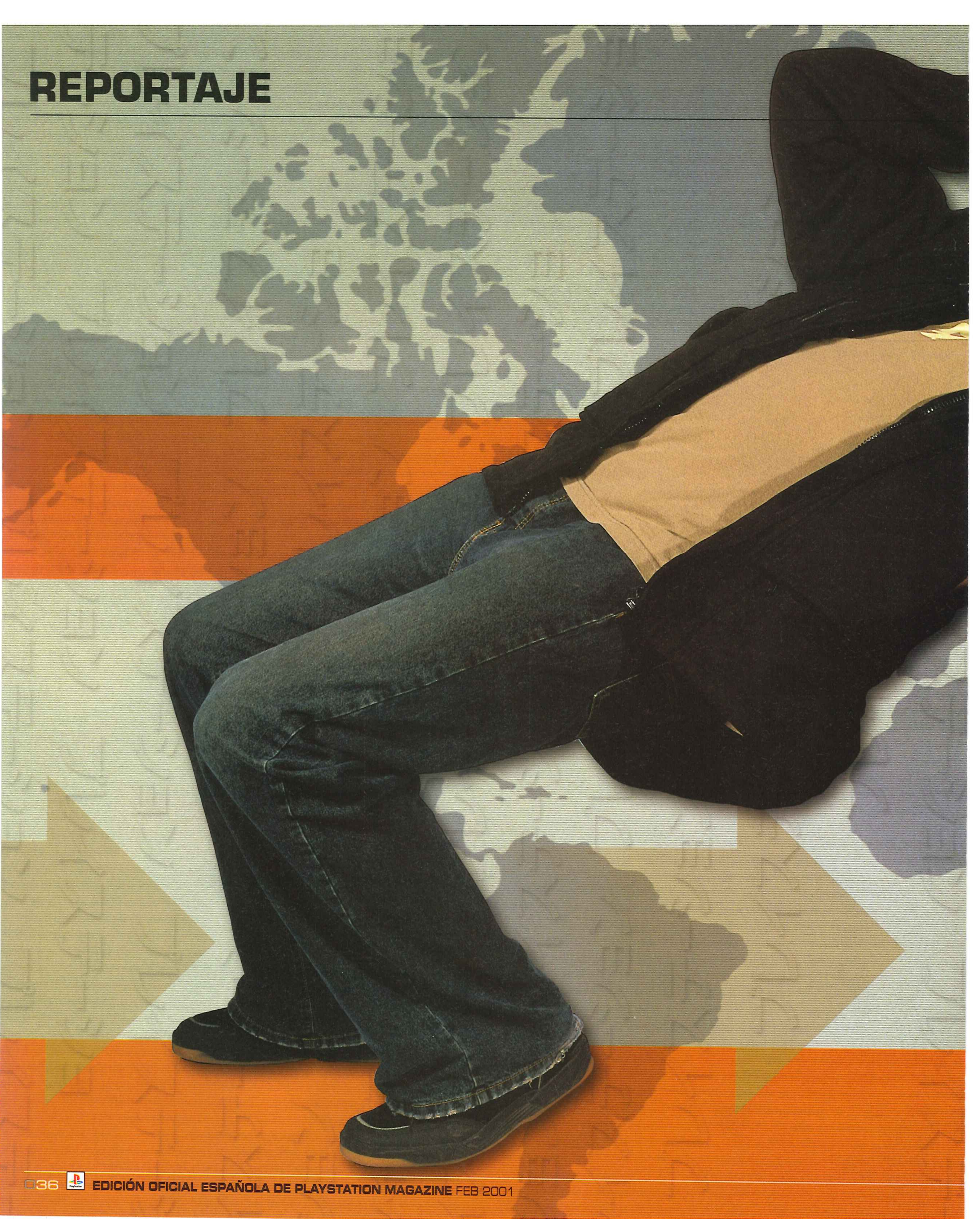
¿Qué famoso jugador de la NBA se convierte en púgil en *Ready 2 Rumble Boxing Round 2?*

El premio

Un juego promocional *Ready 2 Rumble Boxing Round 2* para cada uno de los 25 ganadores









World Wide WAP

Actualmente, más de la mitad de los españoles posee un teléfono móvil. Se acabaron aquellos aparatosos radiomacutos del ejército que funcionaban con manivela, y en los contenedores de reciclaje palabras como *yuppie* esperan su turno junto a aquellos viejos y pesados aparatos de plástico. Ahora lo que se lleva es ir por ahí con teléfonos del tamaño de una caja de cerillas en el bolsillo trasero de los tejanos, estilo Keanu Reeves en *The Matrix*. Más o menos. El año que acabamos de despedir dejó 70 millones de móviles en uso. En 2.003 habrá 700 millones. Esto sólo puede significar dos cosas: que alcanzaremos graves porcentajes de incidencia de cáncer cerebral, o bien que está a punto de explotar el mundo de la jugabilidad móvil. Nosotros nos decantamos por lo segundo, de modo que aquí tienes los resultados de nuestra incursión en el mundo de los juegos para teléfonos móviles, todo desde *Snake* hasta *Smackdown 2* y mucho más. Conéctate con nosotros...

Laberinto WAP

¿QUÉ DEMONIOS ES ESTO DEL WAP? *PSMAG* SE INTERNA EN EL ENMARAÑADO LABERINTO DE LA JUGABILIDAD MÓVILY REGRESA CON TODAS LAS RESPUESTAS

WAP son las siglas de *Wireless Application Protocol* o, en cristiano, protocolo de aplicaciones sin cable, y aunque últimamente este protocolo no ha gozado de muy buena prensa, la verdad es que está realmente bien. Básicamente, se trata de un método de acceso a contenidos de Internet.

El protocolo WAP, desarrollado por los grandes de las telecomunicaciones, se parece al HTML, el lenguaje utilizado por los PC para leer páginas Web. El tamaño de la pantalla limita el tipo de contenidos que pueden ofrecer las páginas WAP, de modo que no te esperes gráficos de fantasía.

En lugar de eso, accederás a información fácilmente enumerable, como las cotizaciones en bolsa, las noticias con simple texto o los últimos resultados futbolísticos...

Como no podía ser de otro modo, los juegos también tenían que sumarse a la fiesta antes o después, y aunque los primeros esfuerzos en ese sentido han sido previsiblemente básicos, la jugabilidad móvil está destinada a desarrollarse en un futuro inminente. Aquí tienes los mejores juegos disponibles actualmente, y lo que nos espera a la vuelta de la esquina...



NOKIA GAME

El fabricante de teléfonos salta al ruedo WAP con su propio concepto de juego

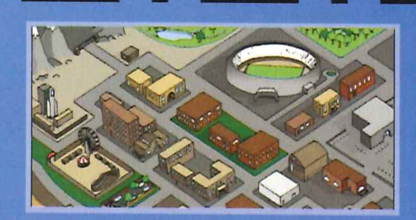
Nokia Game salió en el Reino Unido a principios de noviembre y funcionó durante un mes. La publicidad indujo a pensar que el juego iría dando pistas a seguir a través de los distintos medios de comunicación, y hubo quien llegó a hojear afanosamente su periódico favorito en busca de una pista oculta, o quien se tragaba los anuncios de la tele para ver si pillaba datos vitales para la resolución del misterio. De hecho, este tipo de informaciones llegó a salir de verdad, pero al final.

El juego empezaba de modo muy simple, con unos fragmentos de información disponibles en la página Web. Te despertabas en la cama de una habitación de hospital sin idea alguna de cómo habías llegado allí. El juego te iba proporcionando pistas, retazos de información acerca de tu historia, y durante la primera semana más o menos todo lo que tenías que hacer era conectarte a la página cada dos días o así y recoger la información. A las dos semanas, la mitad de los primeros jugadores lo había dejado, no porque fuese demasiado difícil, sino porque era bastante soso. Lo divertido no vendría hasta más tarde: mensajes de voz de una misteriosa mujer y cuñas en la radio. El juego se ponía interesante, pero la tecnología no acompañó.

Veredicto: Clasificar como «juego que desarrollar en el futuro»

PICOFUN

LOS ESCANDINAVOS ESTÁN INVOCANDO TODO EL PODER DE LA TECNOLOGÍA SIN CABLES



Una compañía con sede en Estocolmo y de nombre Picofun se cuenta entre la vanguardia de los desarrolladores de juegos WAP. Una simple visita a la página Web de la compañía (www.picofun.com) te permite descubrir un par de sofisticados juegos en red a los que vale la pena dar un vistazo, *Lifestylers* y *Picofun Football*.

Con *Picofun Football* puedes competir en ligas de cinco divisiones diferentes y de ocho equipos por división. Construyes tu propio equipo, compras jugadores, los entrenas, decides la táctica y juegas los partidos. Puedes hasta enviar mensajes a otros entrenadores, desafiarles a un partido y esperar a que acepten el reto la próxima vez que entren en la partida. Después puedes conectar con los informes del partido y ver qué tal lo has hecho. Actualmente existen 160 ligas, y 6.400 entrenadores.

En *Lifestylers* también hay pelotas, pero juegas con ellas de otro modo (ejem). Escoges un personaje, te otorgan características tales como la inteligencia y el carácter, y te lanzas a un mundo *on-line* donde el modo como te comportas determina lo que le pasa a tu personaje. Hay ciudades enteras que explorar, todas ellas repletas de gente con la que charlar, y hasta un periódico *Lifestylers*. Ejemplo de artículo: «Notwen y Pete se han enamorado.» Ahh, *l'amour*...

Veredicto: Puedes tirarte toda una vida. Hay tanta gente que conocer...

EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN

F.I.S.T.



El juego para móviles original. Creado por Steve Jackson, fundador de Games Workshop, *F.I.S.T.* (Fantasy Interactive Scenarios by Telephone) se basa en el mismo principio que los libros *Fighting Fantasy* del propio Jackson. Marcas el número, escuchas el desarrollo de la historia en boca de los actores y decides cómo debe continuar mediante los botones del teléfono. Simple pero efectivo, y el causante de facturas telefónicas kilométricas a lo largo y ancho del país.

La serpiente de Nokia



El primer juego incluido en un teléfono móvil. *Snake*, de Nokia (originariamente un pasatiempo presente en ordenadores Windows), arrancó a lo grande, pero no ha logrado mantener la tremenda audiencia que cosechó. Todo el mundo juega con él las primeras semanas que siguen a la adquisición de su flamante teléfono móvil, para luego dejarlo (curiosas obsesiones por marcar récord, aparte). Este redactor de *PSMag* no hace mucho se vio atrapado en la sala de espera de un aeropuerto y se enfrascó en un torneo de *Snake*. Perdí.

Las historias de texto de Ludiwap



Una historia progresiva como tantas otras. En la pantalla aparece una selección de aventuras y tú sólo tienes que ir trazando el rumbo de la tuya a través de los diferentes argumentos, escogiendo tu futuro próximo en las encrucijadas pertinentes. Presumiblemente estas aventuras de texto están diseñadas, por ejemplo, para diez minutos muertos de espera mientras viene el autobús, de modo que resultan sencillas pero poco estimulantes, sobre todo si tenemos en cuenta todo lo que ya se puede hacer con un móvil.

Juegos para teléfonos móviles



NGAME

Juegos que no puedes ignorar

La empresa de juegos de Internet nGame (www.ngame.com) tiene a los teléfonos móviles por lo que son en realidad: la solución más sencilla para conectarse. Con sólo apretar un botón ya estás en línea, lo que equivale a decir que tienes a tu disposición todo el tremendo potencial de los juegos en red. nGame fabrica mundos y juegos *on-line* como *Alien Fish Exchange* (pesca y comercia con pescado alienígena), *Dataclash* (un juego de combate en el que eres un pirata informático) y el aún por llegar *Gangsters*, basado en el exitazo para PC del 1998. La belleza de lo que hace nGame no radica solamente en que cualquiera pueda competir cuando quiera contra quien quiera, sino en que el mundo creado sigue evolucionando después de haber desconectado el móvil. En *Dataclash*, por ejemplo, otros jugadores pueden atacarte mientras estás desconectado. Cuando vuelves a conectarte, te informan de cuántos ataques has rechazado o no. En pocas palabras, es absolutamente genial y sin duda emprende un rumbo novedoso en el mundo de los juegos para móviles. En *Gangsters* eres el «padrino» de una banda de gángsters descerebrados que debe velar por su territorio (véase Evolución, abajo). La originalidad de la visión que nGame aporta sobre los juegos para teléfonos WAP le valió la candidatura a un premio de la Academia Británica de Cine y Televisión en la edición del pasado año.

Veredicto: Juegos de verdad contra personas de verdad. Lo más divertido que hay por ahí

PSONE

Conexión completada con éxito...

No vayamos a olvidarnos de nuestra pequeña belleza de plástico gris (o ahora, blanca). En breve podremos disfrutar de una conexión que permitirá enchufar móviles WAP a una PSone o a la gris original. Por el momento, tanto el contenido como la mecánica de la nueva prestación siguen siendo un misterio, pero el potencial que ofrece para juegos y otras aplicaciones sigue estando ahí. Podrás cargar páginas WAP en tu tele o, si estás utilizando el teléfono Benefon Q, páginas HTML completas, lo que significa total libertad para navegar por la Red.

Sin embargo, lo más interesante para los jugadores es la posibilidad de jugar con minijuegos tipo PocketStation desde el teléfono móvil cuando estén fuera de casa; por no hablar de las nuevas posibilidades para varios jugadores que se abren a partir de ahora.

Veredicto: De momento no son muchos los detalles que se conocen, pero dado el volumen de la inversión en juegos WAP realizada en nuestro país, debería dar en el clavo

GAMEPLAY

¿E-tailers se pasan al desarrollo?



E-tailer Gameplay ofrece en su página web (www.gameplay.com) una selección gratuita de juegos WAP. ¿Alguien conoce *Hairy Harry's House*? Hairy Harry ha birlado la fórmula de unas patatas fritas adictivas. Tu misión, si decides aceptarla, es seguirle la pista a este sujeto. *Artic Love* es otra pequeña aventura de tres minutos en la que tratas de encontrarle un amor a un pequeño pingüino. Éstas son simples aventuras de texto, pero Gameplay también tiene a WapPet, un monstruito que vive dentro de tu teléfono. Bueno, no exactamente. Vive en un servidor al que accedes mediante tu móvil, lo que limita en parte la jugabilidad. El teléfono en sí no es más que un terminal mudo, sólo recibe información, no la procesa, de modo que los juegos se ven limitados por el servidor y no por la potencia de tu teléfono.

La segunda ola de juegos WAP trae títulos del estilo Tamagotchi, pero Gameplay tiene sus propios e interesantes planes para el futuro. Seguiremos hablando más adelante.

Veredicto: Juegos de texto algo limitados

INTERNET FOOTBALL CLUB

Pitido inicial para los futboleros

Rage Software, conocido por su juego para PS2 *Wild Wild Racing*, también se está involucrando en el desarrollo de juegos WAP con su *Internet Football Club* (www.internetfootballclub.co.uk). La idea representa un giro interesante en la evolución de los juegos para teléfonos WAP. El juego propiamente dicho se juega en línea y te permite construir tu propio equipo, comprar jugadores, ponerlos en forma y mandarlos a jugar. Actualmente, la versión Beta (de prueba) de *IFC* es capaz de soportar 10.000 jugadores y ofrecer un número inmenso de opciones. Gracias a la tecnología WAP puedes acceder a informes sobre los partidos y a los resultados de tu equipo con el teléfono móvil.

Veredicto: Cuando los teléfonos sean totalmente compatibles con Internet, *IFC* será totalmente móvil. Genial

STALKER

El Royal College of Art inglés se mete en la refriega con una idea algo retorcida. Podría resultar más aterradora que divertida...

Stalker es la creación de un tal Joseph MacLeod, un estudiante de diseño por ordenador del Royal College of Art inglés. La premisa es ésta: digamos que has dejado un trabajo en el que cada día recibías docenas de correos electrónicos, mensajes de texto y llamadas telefónicas, de modo que ahora tu móvil ya no suena ni vibra nunca, y tu PC jamás tiene un *e-mail* para ti. Deja entrar a *Stalker*, tu amigo virtual. *Stalker* es un programa WAP que te envía mensajes de texto para que no te sientas solo. Unas sabias palabras o algo más siniestro, de ti depende.

Veredicto: ¿Hay alguien que se sienta tan solo? Puede que sí pero, ¿es ésta la solución?

.EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCI



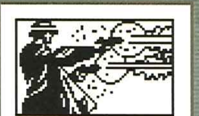
Mascotas sin cables

Inspirados en la moda de los Tamagotchi, los gráficos no pueden ser un alarde de calidad, pero la idea de una mascota que vive en tu teléfono móvil no deja de tener su atractivo. No es que la criaturita pueda llamarte cada vez que esté hambrienta, pero al vivir en el servidor, puede dejarse caer cuando se le antoje. Aunque sigue sin aprovechar al máximo las posibilidades de los nuevos móviles, como mínimo los diseñadores están pensando en tipos de juegos más avanzados.



Internet Football

Ahora ya empezamos a llegar a algún sitio... WAP conoce a Web. La jugabilidad en línea en su forma más simple, los juegos de comercio, es ya toda una realidad. (En www.atdogexchange.com encontrarás un juego estupendo de bolsa y mercados de estrellas.) Rage va un paso más allá y permite a los usuarios de teléfonos WAP acceder a información sobre sus equipos y gestionarlos sobre la marcha. Tienes que intertarlo



Gangsters

Un juego potencialmente magnífico (todavía está en fase de desarrollo) que pone a tu disposición un mundo continuo en el que otros jugadores pueden entrar y jugar mientras estás desconectado. En *Gangsters* asignas a los integrantes de tu banda diversas tareas malvadas con el fin de convertirte en el amo y señor de la ciudad. Pero para conseguirlo tendrás que enfrentarte a miles de multijugadores rivales. Con *Gangsters* los juegos para teléfonos móviles ya empiezan a tener cara y ojos.

Wapa tú

LOS JUEGOS VAN A SER LA PRÓXIMA BOMBA DE MEGATONES QUE EXPLOTE EN EL MUNDO DE LA TELEFONÍA MÓVIL. PERO, ¿QUÉ TIPO DE DISPOSITIVOS PORTÁTILES LLEVARÁN LA BATUTA EN EL FUTURO?

EL FUTURO NO TIENE CABLES

No hace mucho THQ llegó a un acuerdo con el fabricante de móviles Siemens para el suministro de juegos para sus teléfonos, así que *PSMag* decidió echar una ojeada a lo que podemos encontrarnos en el mercado. Siemens está trabajando en videoteléfonos que vendrán con algunos de los mejores juegos de THQ para entornos sin cables. Así pues, es de esperar la aparición de *WWF Smackdown* en todos los formatos, incluyendo cualquier tipo de teléfono que exista en ese momento. Recuerda, un entorno sin cables significa mucho más que estar cerca de alguien que envía un rayo infrarrojo a su puerto; significa jugar con personas que están al otro lado del planeta. THQ utiliza el ejemplo de alguien sentado en una estación de metro londinense durante la hora punta librando una batalla contra alguien que está en las sábanas de su dormitorio en Japón. La idea ciertamente nos emociona.

«ES DE ESPERAR LA APARICIÓN DE *WWF SMACKDOWN* EN TODOS LOS FORMATOS, INCLUYENDO CUALQUIER TIPO DE TELÉFONO QUE EXISTA EN ESE MOMENTO»

Dentro de muy poco en las tiendas también encontraremos el SIMpad, un PDA (*personal digital assistant* o asistente digital personal) de alta tecnología. Más o menos del tamaño de un folio A4, SIMpad te permite hacer presentaciones, enviar correos electrónicos y organizar tu vida. La pantalla táctil sirve para introducir información y no hay cables de ningún tipo, antenas ni tomas de corriente. Y además puedes jugar con él.

También existe un prototipo de MultiMobile, creado por Siemens en colaboración con Casio. Pantalla táctil, tecnología GSM de doble banda, sistema operativo Pocket PC, de Microsoft, mensajería SMS, correo electrónico sin cables, organizador personal y auriculares con móvil incorporado; todo eso dentro de tu bolsillo. Y además puedes jugar con él.

Otro dispositivo también en fase de prototipo es el SX45, algo más que un nuevo teléfono móvil de próxima generación. Acceso a Internet, *e-mail*, páginas amarillas que utilizan GPS y un mapa a todo color, reproductor MP3 y videoconferencias en tu teléfono móvil. Lo mejor de todo es un sistema de seguridad por identificación de huellas dactilares que protege el acceso al teléfono y la realización de llamadas. Y además puedes jugar con él.

En lo que constituye una visionaria apuesta, Siemens está diseñando una consola de juegos para móviles llamada Global Pl@yer, que es algo así como un mando conectado a un dispositivo Eye Trek, de Olympus (véase El mañana empieza hoy, en la página 6 de este mismo número). El procesador, la memoria y el sistema de conexión están en el controlador, mientras que las lentes se encargan de alimentar tus pupilas con gráficos. La tecnología Bluetooth que permite a las máquinas hablar entre ellas sin cables) posibilita la comunicación entre los dos componentes. Resulta obligado decir que echarás de menos la capacidad para albergar DVD y CD, aunque lo cierto es que ya no tiene razón de ser, puesto que la información se distribuye a través de la red. De momento no es más que un proyecto, pero si llegase a convertirse en realidad, no sólo revolucionaría la jornada laboral, sino que cambiaría para siempre nuestro modo de trabajar, y el de jugar.

SIMpad: un PDA, un teléfono y un juego de pasar traseros todo en un mismo aparato. ¡Nos va a dar el baile de San Vito!

EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN



Espadas y brujería

La saga de Steve Jackson *Sorcery*, basada en los libros *Fighting Fantasy*, llega a los teléfonos WAP. Básicamente se trata de una aventura de texto para un jugador en la que Digital Bridges ha construido un escenario de combate para que puedas poner a prueba la fuerza de tu personaje; aunque baste con pasarse la aventura un par de veces para acabar siendo el rey del juego. Genial.



Smackdown en vídeo Siemens

¿El futuro de los juegos para móviles? Con la proliferación de móviles con pantalla de vídeo incorporada, no tardaremos en poder jugar a juegos de calidad PlayStation en aparatos que podríamos calificar vagamente como teléfonos. Estos dispositivos también ofrecerán prestaciones de PDA, navegador de Internet y opciones de audio y vídeo. (véase Wapa tú, arriba). Imagínate poder correr por un escenario en 3D, permanentemente en línea y habitado por gente de verdad. Y en tu teléfono.



Juegos para teléfonos móviles

ADIVINACIONES PSMAG

Bienvenido al futuro, en el que los teléfonos pasan a ser ordenadores de bolsillo, a toda pantalla y con su propia memoria y un procesador de alta potencia incorporados.

Si tuviésemos que consultar nuestra bola de cristal (cosa que hacemos con frecuencia), podríamos empezar la predicción explicando en qué modo la tecnología sin cables puede cambiar nuestra manera de jugar. Rich Holdsworth, productor de juegos para teléfonos móviles en Gameplay, adelanta algunas ideas interesantes. «La radio CB (Citizen Band Radio) es a Internet lo que el WAP es al futuro de las telecomunicaciones móviles», nos cuenta. La tecnología WAP tiene sus limitaciones (conectarse y mantener la conexión resulta lento y difícil), de modo que necesita despabilarse para que jugar con teléfonos móviles sea realmente viable. Rich también apunta que el teléfono móvil no será el medio con el que accederemos a los juegos, sino que el PDA será la herramienta de comunicación por excelencia.

Las máquinas fabricadas por empresas como Palm, Psion, Hewlett Packard y Casio ya disponen de memorias de considerable capacidad y del poder de procesamiento suficiente para ejecutar versiones de programas de PC estándar. También pueden albergar juegos y, conectadas a un móvil a través de su puerto de infrarrojos, permiten conectarse a Internet. Si el teléfono móvil es un terminal mudo capaz de hacer poco más que almacenar direcciones y enviar mensajes de texto, estas bestias son el equivalente de los superordenadores. Holdsworth cree que los fabricantes de estas unidades pronto tomarán conciencia de las posibilidades de la telecomunicación móvil e instalarán estas prestaciones directamente en sus máquinas. Y nuestra bola de cristal está de acuerdo con eso. ¡Ay, paaayo! ¡Dame argo po' la pridisión!



COMPLEMENTOS ÚTILES PARA TU TELÉFONO

Dado el siempre creciente ritmo al que avanza la tecnología, no es de extrañar que se estén acercando todo tipo de estupendos accesorios para los teléfonos. Hemos probado algunos de los mejores.



SNAKEBITE!

¿Tus dedos no se mueven lo suficientemente rápido para pulsar las teclas del Nokia en los niveles más veloces de *Snake*? ¡La solución a tus problemas es Snakebite! Se trata de un joystick que se acopla a tu teléfono y que, gracias a tus hábiles meneos, dirige a la serpiente por la pantalla (www.ismo.co.uk). Ideal para ratos muertos de ocio y torneos de *Snake*.

Veredicto: Van a tener que darle más caña a la serpiente



ICD+

Y llegó la moda ciber. Levi's se ha asociado con Phillips para traernos un abrigo que también hace las veces de centro lúdico andante (www.levis-icd.com). Refugiados entre forros impermeables encontramos un reproductor MP3 y un teléfono móvil. El móvil se activa con la voz y dispone de un micrófono que se engancha en la chaqueta y te permite hablar a la vez con el mundo y para el cuello de tu camisa. Es realmente estupendo, y la moda preferida de directores de cine y productores musicales de todo el mundo. Aún así, nuestra prueba sobre el terreno confirmó que es muy pesado y está repleto de cables.

Veredicto: Buena idea pero, con lo que pesa, no dejarás de sudar. Lo cual no es nada bueno teniendo en cuenta la cantidad de cables que serpentean en su interior



GN 9000

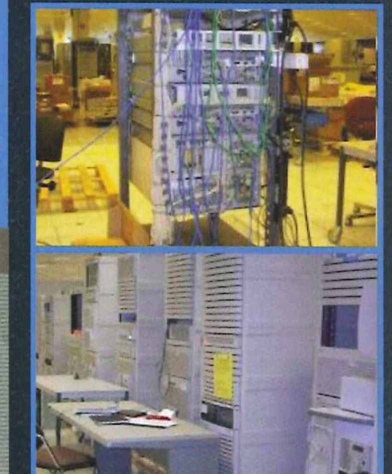
Un artilugio ingenioso. Ericsson ha estado trabajando con la tecnología Bluetooth, que permite que las máquinas hablen entre ellas sin necesidad de cables. Este auricular (arriba) desarrollado por GN Netcom, puede conectarse a un teléfono WAP y se adapta a tu cabeza. No saques el teléfono del bolsillo cuando recibas una llamada, contesta con un simple «Hola» en el micrófono. Eso sí, la pinta de teleoperador no te la quita nadie.

Veredicto: ¿Empieza la era ciborg? Algún día todos los teléfonos funcionarán así

DIGITAL BRIDGES

ACTUALMENTE INMERSA EN EL MAR DE LOS JUEGOS PARA TELÉFONOS WAP, ESTA EMPRESA ESCOCESA HA DESARROLLADO UN SISTEMA QUE NOS ACERCA AL FUTURO DE LOS MÓVILES. HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ...

El fabricante escocés Digital Bridges se está involucrando a fondo en el desarrollo de juegos para tecnologías sin cable. Pero no sólo se dedica a los juegos para teléfonos WAP; ha desarrollado un sistema llamado Unity (Unidad) que permite a cualquier teléfono de esta generación albergar juegos estén estos en WAP, Java o GPRS (*General Packet Radio Services* o servicio general de paquetes por radio), y hasta juegos de teléfonos 3G (de tercera generación). Existen proyectos encaminados a utilizar este sistema para simplificar la exploración y los intercambios dentro de inmensos espacios multijugador, así como para su aplicación en juegos de combate. Cada servidor representa una galaxia y cada galaxia es sólo una de los cientos (pudiendo soportar hasta 1.000 jugadores cada una) que formarían un vasto universo. Si agotas las posibilidades que te ofrece la comunidad de jugadores de tu sector, siempre puedes «volar» hasta otro. Si dicho vuelo llevase cuatro días de tiempo de juego, en la vida real equivaldrían a unas cuatro horas y tu teléfono recibiría un mensaje avisándote de tu llegada al destino. Todo recto a velocidad hiperespacial 9.



Base de operaciones: Digital Bridges va a ampliar las fronteras de la jugabilidad móvil (después de haber ordenado un poco sus oficinas, claro)

.EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...EVOLUCIÓN...

Digimask

Digimask es un método para «mapear» tu cara de verdad y reproducirla dentro de un programa informático, sea éste un juego o una herramienta de comunicación. Digimask podría ponerle caras a las personas con las que luchas en línea, y listo, tendrías otro mundo completamente distinto. El idioma tampoco tendría por qué ser un problema en los juegos multijugador en línea, porque con el reconocimiento de voz es posible traducir tus palabras al idioma adecuado. Podrías hablar por teléfono en castellano y tu Digimask «hablaría» en chino a tu interlocutor.

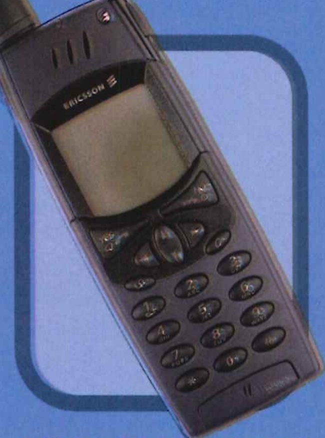


Experimentos militares

Con el tiempo, los teléfonos móviles se construirán dentro de la cabeza del usuario, agrandando su capacidad craneal y dando lugar a enlaces de comunicación directos entre personas. Tras generaciones de individuos dentro de oscuras salas y con la mirada clavada constantemente en monitores, nuestras cuencas oculares se agrandarán y parecerá que nos hayamos quedado para siempre con los ojos como platos. Tendremos un dedo mucho más largo que el resto que nos permitirá conectarnos a ordenadores cuánticos para teleportarnos a través de la galaxia.

Es un WAP

AHÍ FUERA HAY UN MONTONAZO DE TELÉFONOS MÓVILES DIFERENTES, Y LA ELECCIÓN DEL MÁS ADECUADO DEPENDE DEL USO QUE SE LE VAYA A DAR. AÚN ASÍ, AQUÍ TIENES TRES MODELOS (DESDE EL MÁS MODESTO HASTA EL DE GAMA «EL DINERO NO ES PROBLEMA») QUE HEMOS SELECCIONADO Y PUESTO A PRUEBA PORQUE NOS PARECEN GENIALES



ERICSSON R380

El papá de todos los teléfonos móviles actuales...

Es un PDA, un teléfono, tiene pantalla luminosa, alberga juegos... Diseñado para ejecutivos agresivos, la unidad cuenta con servicios de mensajería electrónica, agenda, SMS, libreta de direcciones y un mono y diminuto lápiz con el que introducir tus mensajes de correo. El tamaño de la pantalla no es problema, ya que el tablero con los botones se desplaza hacia abajo desvelando una pantalla de cristal líquido que ocupa casi el teléfono entero. Tiene instalado un programa de reconocimiento de escritura manual y es compatible con Outlook, Exchange y Schedule, de Microsoft, y con Notes y Organiser, de Lotus. El reconocimiento de voz también es una de sus prestaciones estrella: cuando el nombre de la persona que te llama parpadea en la pantalla, puedes aceptar la llamada con sólo decir «sí» en el micrófono. Pero si no te apetece contestar, basta con que le envíes a paseo, y cualquier orden funciona, desde «Hmm, llevo mucho tiempo esperando esta llamada» hasta «¡Por los clavos de Cristo, a ver si dejas de darme la tabarra!». He aquí el esplendor telecomunicativo de los móviles. Y además viene con una versión genial del juego *Othello*. Un minuto para aprenderlo, una vida para dominarlo y unos 120 billetes menos en tu cuenta corriente.

BENEFON Q

No sólo el teléfono más bonito de los aquí presentes, sino también lleno a reventar de filigranas técnicas.

El Benefon Q es el primer móvil totalmente compatible con páginas HTML, lo que significa que este teléfono puede leer y conectarse a cualquier página de Internet estándar con la misma facilidad que un PC. Está bañado en cromo, es diminuto, fácil de usar, está repleto de prestaciones y cuesta 500 euros. Al ser compatible con Mobile Explorer, de Microsoft, te permite navegar por Internet y enviar correos electrónicos como siempre lo has hecho. También incluye un par de jugosos juegos: *Galactic Invaders* (sí, es *Space Invaders*), una versión del tres en raya que más bien parece un Conecta 4, y *Labyrinth*, que es un laberinto genial e inmenso por el que guías una bola. Además, más allá de sus obvias posibilidades comunicativas, el teléfono también tiene una pinta genial, como demuestra con su gimnástica postura nuestro «Keanu Reeves» particular en la primera página de este reportaje.





ERICSSON T20

Ya sabes, es para niños... Ericsson se prepara para arrasar entre los más jóvenes con el T20.

Puede que el T20 luzca una pantallita escueta, pero está cargado de juegos y prestaciones. Tecnología WAP no falta, pero resulta un poco destartalado al tacto, y el diseño es decididamente rechoncho. Aparentemente está hecho, ya sabes, para los niños, de ahí el diseño alegre y desenfadado. Pero los juegos están muy bien. Está *Tetris*, *E-Maze*, del tipo *Pac-Man*, otro llamado *Ballpop*, y otro de nombre *Erix* que va de rellenar los recuadros de una parrilla y esquivar estrellas voladoras. Las teclas no resultan del todo cómodas a la hora de jugar y la pantalla es sin duda pírrica, pero *Tetris* siempre consigue enganchar al jugador y no lo suelta nunca más. Prepárate para ver este teléfono por todos los colegios del país, aunque confiscados por el profe. ¿Una ventaja? Sólo cuesta alrededor de las 30.000 pesetas con contrato.

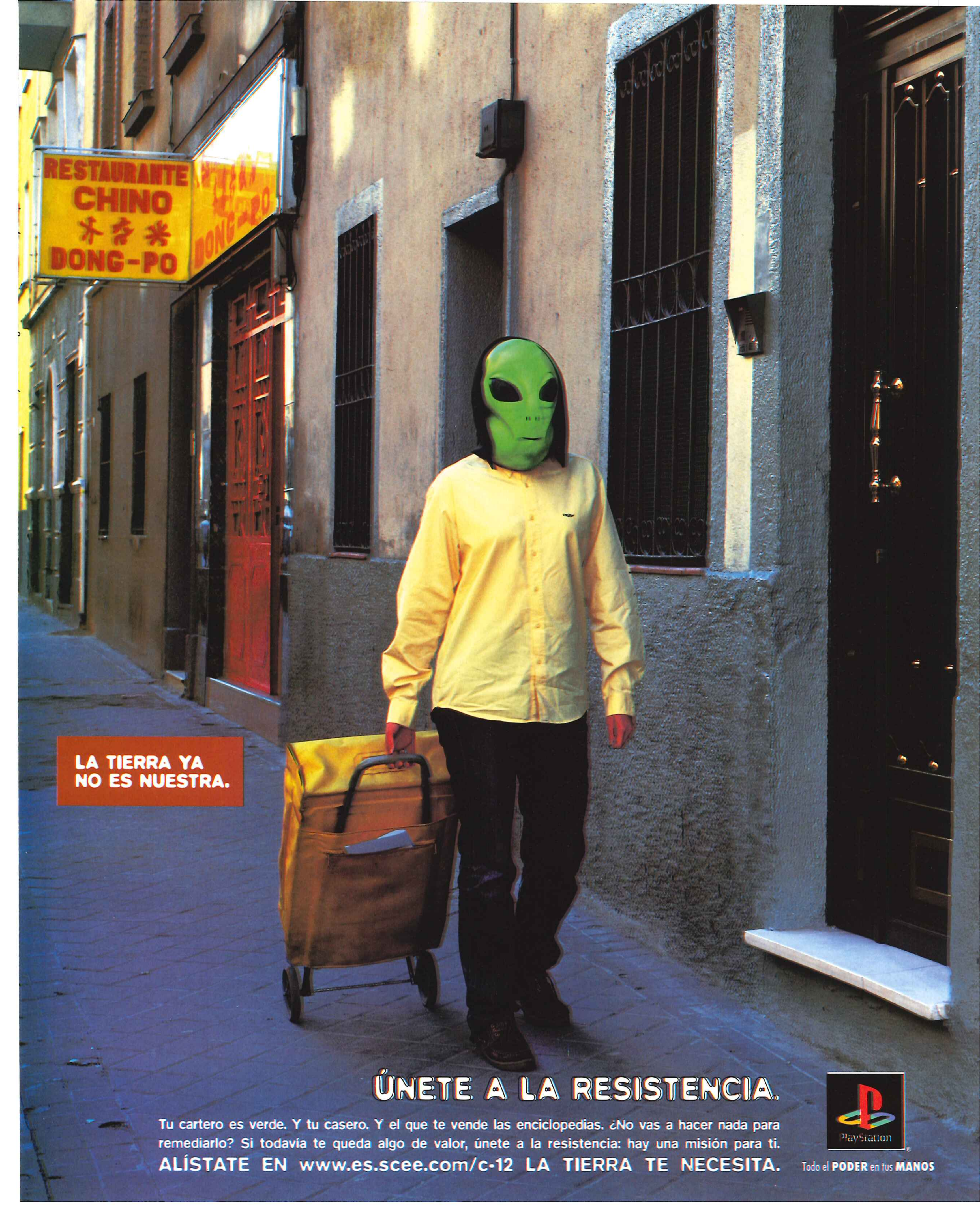
¿HAY VIDA DESPUÉS DEL WAP?

CUANDO LA TECNOLOGÍA WAP ESTÉ MUERTA Y ENTERRADA, ¿QUÉ RENACERÁ DE LAS CENIZAS DE NUESTRO MOTOROLA?. PRIMERO EL GPRS, SEGUIDO DE INMEDIATO POR LOS TELÉFONOS 3G, QUE SON RÁPIDOS DE VERDAD

A partir de aquí es cuando las posibilidades de la telefonía móvil se disparan. El GPRS (General Packet Radio Service) está a la vuelta de la esquina para los teléfonos móviles en Europa. En vez de acceder a una página de Internet y leerla directamente, el GPRS envía «paquetes» de información de forma similar a como lo hace la mensajería SMS, pero unas diez veces más rápido. Esto consigue dar la impresión de que realmente hay un intercambio constante de información y además posibilita el envío de mensajes de texto más largos y la navegación por Internet. El salto del GPRS a los teléfonos 3G será el siguiente punto de inflexión tecnológico digno de mención. Estos teléfonos también utilizan un sistema de envío de paquetes en el que la información enviada se transmite en bits a través de ondas de radio y vuelve a codificarse al final del trayecto. Pero el inmenso volumen de información y la velocidad de transferencia de estos teléfonos (2 Mbps), significan que teóricamente podrían manejar la reproducción instantánea de vídeos y gráficos más sofisticados. Además de las posibilidades que ofrecen en el ámbito de los videojuegos en Internet, también reducirán el riesgo de desarrollar cánceres cerebrales, ya que estarás mirando el teléfono, y no incrustándotelo en un lateral del cráneo.

Resulta interesante un artículo publicado recientemente en el *Financial Times*, donde ya se sugiere la posibilidad de que Europa haya exagerado el potencial de los teléfonos 3G. Con los teléfonos WAP se generó una expectativa que superaba las prestaciones reales de los aparatos y que ha provocado la decepción de muchos de sus usuarios. Keiichi Enoki, responsable de la red líder en Japón, NTT DoCoMo, nos explicó que sus pruebas habían revelado que por el momento la tecnología sólo podría soportar fragmentos de vídeo de 10 a 15 segundos de duración. De modo que será posible ver adelantos en vídeo en tu teléfono, pero utilizando el PC o la tele, o si quieres tu PS2, para descargarlos. Esperemos que para cuando los teléfonos de tercera generación lleguen a Europa dentro de un par de años la tecnología sea capaz de reproducir vídeos completos en estos aparatos. Y también iremos por ahí embutidos en trajes de papel de plata y comeremos polvo estelar...

«ADEMÁS DE SERVIR PARA JUGAR, TAMBIÉN REDUCIRÁN EL RIESGO DE DESARROLLAR CÁNCERES CEREBRALES»


RESTAURANTE
CHINO
DONG-PO
LA TIERRA YA NO ES NUESTRA.
ÚNETE A LA RESISTENCIA.
Tu cartero es verde. Y tu casero. Y el que te vende las enciclopedias. ¿No vas a hacer nada para remediarlo? Si todavía te queda algo de valor, únete a la resistencia: hay una misión para ti.
ALÍSTATE EN www.es.scee.com/c-12 LA TIERRA TE NECESITA.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS

futuro/**cyborg**/alienígena/**disparar**

Distribuidor: Sony
Fabricante: SCE Studio Cambridge
Jugadores: Uno
Disponible: Marzo

C-12 Resistance

LOS ALIENÍGENAS HAN INVADIDO LA TIERRA. OTRA VEZ. Y LA RAZA HUMANA ESTÁ EN PELIGRO DE EXTINCIÓN. DE NUEVO

VIDA



Aunque el prota sea mitad robot y mitad humano, tiene problemas de salud como cualquiera. Para recuperar tu nivel de vida, busca ítems en los lugares más recónditos.



ARMAS



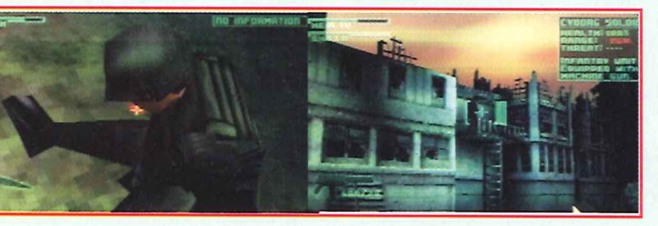
Por defecto cuentas con una especie de espada con la que puedes atacar cuerpo a cuerpo, pero lo mejor es que busques armas por ahí, para no tener que acercarte a los malos...



Normalmente, **sólo hay un camino que seguir, así que activa todos los ordenadores que veas, entra por todas las puertas y recoge todos los ítems, simplemente. Quizás *C-12* se parece más de lo que debería a *MediEvil*...**

CYBERVISIÓN

El ojo electrónico de Vaughan es fantástico para escudriñar el entorno, hacer *zoom*, apuntar a los malos... No dejes de usarlo.



Es cierto, el argumento de *C-12* no es lo más original que ha pasado por la gris. Pero si la originalidad fuese esencial para tener éxito, ahora Julio Iglesias sería un camarero jubilado, y Los del Río jamás habrían salido de la Península Ibérica. Efectivamente, *C-12* es un juego futurista en el que los alienígenas han invadido la Tierra.

Como siempre, los malos quieren eliminar cualquier rastro de vida humana y, como casi siempre, alguien ha tenido la genial idea de combatir a los alienígenas con *cyborg*, mitad humanos y mitad robots.

Uno de esos *cyborgs* es Lieutenant Vaughan, el prota del juego. Se comporta más o menos como un humano, pero tiene un ojo electrónico con el que escanea el entorno y apunta a sus enemigos, más fuerza que el primo de Zumosol y un montón de armas con las que hacer cosquillas a los dichosos alienígenas.

¿Qué tiene *C-12* que no tengan los demás juegos? Pues básicamente, que ha sido desarrollado por SCE Studio Cambridge, los creadores de *MediEvil* y *MediEvil 2*. Un equipo con experiencia que ya supo exprimir con la ayuda de Sir Fortesque todo el potencial de la consola gris.

«Gráficos superdetallados en alta resolución, y un buen puñado de cuadros por segundo»

C-12 pone de manifiesto la experiencia adquirida por Studio Cambridge: gráficos superdetallados en alta resolución, y un buen puñado de cuadros por segundo. No cuenta con los mejores gráficos que se hayan visto en PSOne, pero casi. Lamentablemente, la versión de *C-12* que hemos probado tiene poco que ofrecer, aparte de los gráficos. Una mecánica de juego bastante elemental, enemigos implacables, fallos en la IA, un control incómodo, una cámara problemática... ¿Se arreglará todo eso en un mes?



LO MEJOR
- Es lo nuevo de Studio Cambridge
- Gráficos superdetallados

LO PEOR
- Poco jugable y original
- Cámara, control y mecánica de juego mal diseñados
- Problemas de IA, enemigos pesadísimos..

PREVIO AVISO
Parece que SCE Studio Cambridge se ha esmerado tanto en exprimir el potencial de la gris que ha olvidado lo más importante: hacer un buen juego

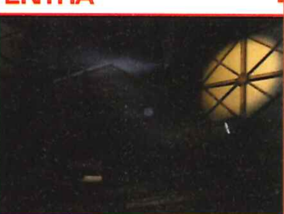
colmillo/**ajo**/chupóptero/**murciélago**

Distribuidor: Virgin
Fabricante: Index
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

Drácula 2

TENDRÁS QUE DARLE OTRA PALIZA AL INMORTAL DRÁCULA... A BASE DE RATONAZOS. ¡CLIQUÉALO HASTA DESTROZARLO!

ENTRA



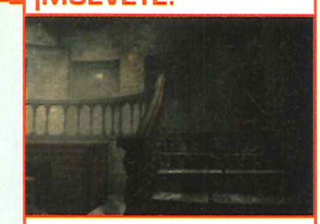
Como en casi todos los juegos, hay puertas cerradas y puertas abiertas. Entra en todas las habitaciones que puedas y busca objetos para resolver los puzzles

MENÚ



Si no puedes abrir una puerta, te hará falta una llave. Mira en tu menú para ver si tienes alguna que sirva. Otro *loading*. ¿No? Pues vuelve al juego. Otro *loading*...

¡MUÉVETE!



Mueve el cursor hasta la zona del escenario a la que quieras moverte, y haz clic. Después de un *loading*, aparecerás allí. Un poco pesado, después de varios cientos de clics...

Los escenarios prerrenderizados son preciosos, y te permiten mover la cámara para mirar a tu alrededor (sin moverte del sitio, claro), como en el primer juego

Si llegaste al final de *Dracula*, seguramente no olvidarás nunca cómo conseguiste salir de allí: a duras penas y con Mina a cuestas, con un montón de vampiresas obsesas persiguiéndote. ¿Recuerdas los nervios que pasaste hasta que el ala delta salió del tejado? Bueno, al final conseguiste llegar a salvo hasta Londres y vivir feliz durante... ¿años? No.

Tan sólo durante una semana. En esta segunda parte, Mina comienza a comportarse de forma extraña a la semana de llegar a Londres, lo que te hace sospechar que tu peor enemigo no está tan muerto como creías. Por eso, decides dejarla al cuidado de tu fiel amigo, el Dr. Seward, y enfrentarte de nuevo al maligno. En este preciso instante es donde comienza la segunda parte de la aventura gráfica basada en el relato de Bram Stoker.

Gráficos prerrenderizados de impresión, y escenarios lúgubres y espeluznantes por los que tu personaje tendrá que moverse a golpe de clics. La interfaz del menú es algo más sencilla de manejar, y los ítems se pueden combinar al estilo *RE2*. También se han incluido más puzzles y secuencias de vídeo, para involucrarte poco a poco en la historia. Pero a la beta que hemos probado, todavía en francés, aún le faltan detalles que concretar. Detalles que deberían justificar su compra para los aficionados a los juegos en general (los *fans* de los vampiros y las aventuras gráficas no necesitarán nada más).

> «Gráficos prerrenderizados de impresión, y escenarios lúgubres y espeluznantes»

Por lo que hemos visto, *Dracula 2* no parece ofrecer demasiadas novedades respecto al título original. De hecho, a primera vista, ambos se antojan idénticos. ¡Incluso se han reciclado algunos escenarios del primer juego! En fin, habrá que esperar a ver el juego final...



LO MEJOR
- Fondos muy detallados
- Será más largo que el anterior (2 CD)

LO PEOR
- Prácticamente idéntico al primero
- Demasiados tiempos de carga

PREVIO AVISO
Es difícil hacer una aventura gráfica original, pero viendo *Dracula 2*, no parece nada complicado hacer una secuela...

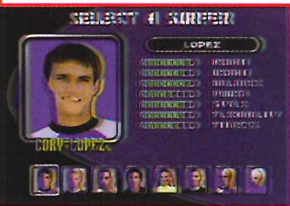
hundirse/**nadar**/olas/**planchazos**/aguadillas

Distribuidor: Mattel Interactive
Fabricante: Krome Studios
Número de jugadores: De uno a ocho
Disponible: Primavera

Championship Surfer

DI ADIÓS A LAS VACACIONES NAVIDEÑAS EN SIERRA NEVADA, ENCERA LOS MANDOS Y PREPÁRATE PARA ALGO DE ACCIÓN ACUÁTICA



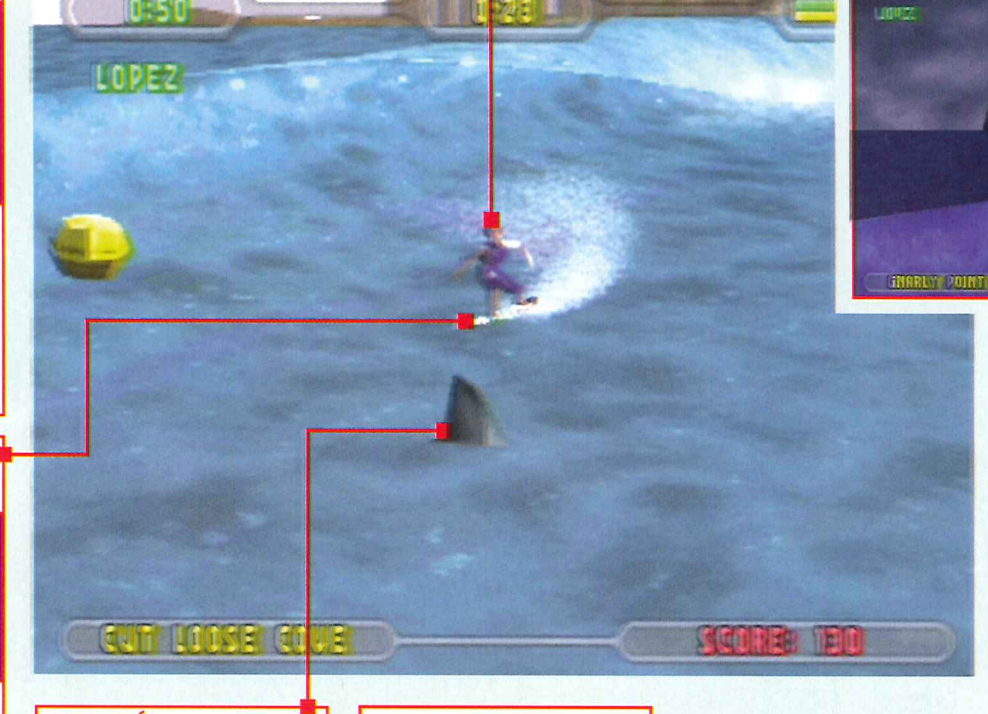


Elige entre diez surfistas profesionales, incluidos Cory López, Jason «Rat Boy» Collins y la monada de Rochelle Ballard. Cada uno de ellos tiene un estilo de cabalgar las olas personal e intransferible, además de una serie de datos personales que incluye el equilibrio, el estilo y la flexibilidad.

CON TABLAS Y A LO LOCO



Hay seis tipos diferentes de tabla entre los que elegir, cada una ideal para un tipo de *surf* en particular. Van desde las que terminan en forma cuadrada y tienen quillas cortas hasta las que terminan en forma afilada y tienen quillas largas. Todas con unos dibujos preciosos, aunque dudamos de que estos gráficos tan monos te puedan servir para ganarte los puntos.



¡TIBURÓN!

No sacará la cabeza del agua e intentará mordisquear tu tabla, pero si pasas por encima de la aleta dorsal de un tiburón o de cualquier otro obstáculo que flote en el mar tu surfista acabará en el agua y perderá un montón de tiempo y puntos valiosos.

PUNTOS DECISIVOS

Hay más de 50 piruetas y combos para aprender, todos basados en la pericia de surfistas reales. Cuanto mejores sean, más puntos ganarás. Seguro que piensas que será muy difícil aprender a dominarlas, pero date un par de años de margen y terminarás marcándote giros aéreos de 360° en la playa más cercana.





OLAS POR UN TUBO

Cada escenario tiene su propio tipo de oleaje. Tendrás que aprenderte las diferencias entre las olas marinas y las de fondo o entre las olas capilares y las olas de gravedad, por ejemplo, y adaptarte a ellas de forma coherente para acumular los puntos suficientes y ganarte respeto y trofeos por doquier.

UN MAR DE VÍDEOS



Además del juego, también podrás disfrutar de una serie de vídeos cortos de cada surfista. Presta atención para aprenderte bien los trucos que te ayudarán a marcar estilo en la playa.

G*erry Lopez Surf Riders*, que pasó hace poco por nuestras manos y que no nos atrevimos a analizar por miedo a acabar en las fauces de los tiburones, era un terrible ejemplo de un deporte que tiene sus momentos de franca espectacularidad. Sin embargo, Krome Studios está formado por auténticos cachas australianos (que se dedican a crear software), convencidos de que sabrían pillar una buena ola allí donde Lopez se estrellaba con un arrecife de coral.

Los diez surfistas profesionales del equipo Team O'Neil que aparece en el juego se han diseñado y modelado con la ayuda del campeón australiano Mark «Richo» Richarsdon, con lo cual Krome espera haber creado la primera experiencia realista de este deporte en PlayStation.

Y en lo que a piruetas se refiere han acertado de lleno. Para hacer surf de forma decente en la vida real hay que tirarse años practicando, e intentar marcarte piruetas y combos al más puro estilo de *Tony Hawk's* mientras intentas no caerte de la cresta de la ola y esquivas tiburones no es tarea fácil.

Seguro que tendrás que tragarte unos cuantos litros de agua salada antes de que puedas disfrutar al completo del surf en estado puro, pero por el momento *Championship Surfer* pinta bien.

> «Krome espera que sea la primera experiencia realista de este deporte en PlayStation»

PSMag OPINA

LO MEJOR
- Simulación de oleaje realista
- Un montón de piruetas que aprender
- Un sinfín de modos de juego

LO PEOR
- Demasiados chapuzones
- Surfistas pequeños
- Exceso de porquerías en el mar

PREVIO AVISO
Por fin tendremos un simulador de surf que valga la pena. Pero aprender a mantenerte encima de la tabla durante más de 30 segundos puede llegar a ser tan difícil que le reste agilidad al sistema de juego y nos deje a dos velas

PlayStation®2

REVIEWS ■ PREVIEWS ■ NOTICIAS

FEBRERO 2001

CONTENIDOS

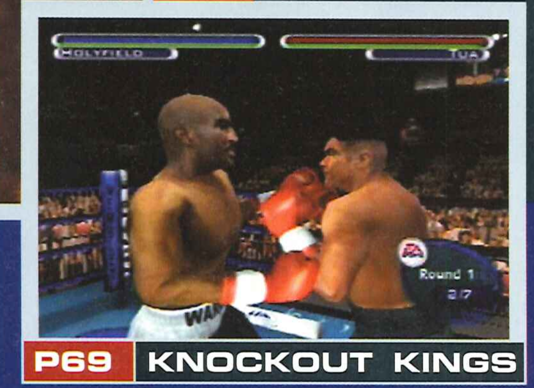
P50 KESSEN

"Presenta infinidad de opciones y posibilidades. Jamás te cansarás de él"



P48 F1 CHAMP 2000


P66 MGS2

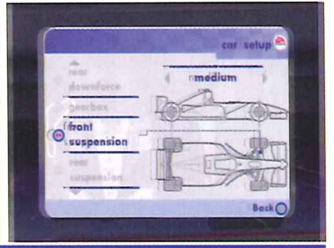


P69 KNOCKOUT KINGS ▸



Juego sucio. No pasa nada si sacas a tu oponente de la pista, siempre y cuando «los de arriba» crean que ha sido un accidente





Chapucillas mecánicas. Los jugadores de carreras más avezados y los fanáticos de la F1 tienen la oportunidad de juguetear con el rendimiento de su vehículo



F1 CHAMPIONSHIP 2000

EA LUCHA POR LA *POLE POSITION* PERO, ¿HA HECHO LO SUFICIENTE?



- **DISTRIBUIDOR**
  EA Sports
- **FABRICANTE**
  EA Sports
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Castellano
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  • Equipo de boxes realizado con captura de movimientos
  • Desarrollado conjuntamente con el equipo Arrows
  • Presentación al estilo TV

En el apartado de gráficos, EA ha dado el do de pecho desde el principio en PlayStation2. *F1 Championship 2000* es simplemente un juego que quita el hipo en el apartado visual y que utiliza sus elementos de presentación para captar verdaderamente la sensación de un día en las carreras. Cuando los coches oficiales de Ferrari, Arrow y Benetton dan vueltas por los circuitos del juego, es difícil no quedar impresionado por el increíble nivel de detalle: neumáticos que tiemblan precariamente después de una colisión; coches que responden mal al perder un alerón, e incluso una carrocería que sufre arañazos y cosas por el estilo.

Pero, tal y como ya ocurrió con *FIFA 2001*, EA ha sucumbido de nuevo al encanto de la capacidad gráfica de la PlayStation2 rechazando las oportunidades de elaborar un sistema de juego más avanzado que permite la nueva consola. Sí, el chasis es bonito, pero debajo del capó de *F1 Championship 2000* ronronea el mismo motor que tenían sus predecesores en PS1.

Eso no significa que estemos ante un mal juego. Olvídate de la pompa y la ostentación y *F1 Championship 2000* sigue siendo un juego de carreras decente. Pero podría —y debería— haber sido más ambicioso, y sus muchas opciones insinúan una promesa sin cumplir. EA trabajó codo con codo con el equipo Arrow para añadir autenticidad. Como resultado de esto, el juego es el primero en utilizar la captura de movimientos con los 22 hombres del equipo de boxes que corren de forma más que realista cambiando conos delanteros y neumáticos. Muy bonito todo, pero nada más.



«Bajo el capó ruge el mismo motor que llevaban sus predecesores»



Una ruta pintoresca. EA se ha tomado la molestia de detallar a la perfección la vegetación circundante

De forma similar, los comentarios van complementando la acción mientras las cámaras, colocadas en los mismos lugares que en cualquier retransmisión televisiva, van realizando unas tomas para las repeticiones y el calentamiento previo a la carrera. Pero una vez más, tan sólo se trata de algo bonito. Y cuando te cansas de ver las repeticiones, las limitaciones en la jugabilidad se hacen cada vez más patentes. Si EA hubiese preguntado a los chicos de Arrow acerca de la conducción de los coches en lugar de asegurarse de que cada piloto tuviese el casco que le corresponde, quizá hubiera surgido el verdadero potencial de un título de Fórmula Uno para PlayStation2. En vez de eso, el *F1 Championship 2000*, de EA, corre por esa línea difusa que separa la diversión arcade de una simulación seria.

Y se acerca más a la primera opción que a la segunda. Lo cual tampoco es malo, porque como juego de carreras arcade, banal y poco exigente, *F1 Championship 2000* cumple a la perfección. El control de los coches no está tan depurado como el control del que hacían gala los vehículos del *F1 Racing Championship*, de Ubi Soft, para PS1, aunque si lo que





Escucha cómo grita el humo. El chirrido de los neumáticos se mezcla con unos buenos efectos de partículas, todo ello en nombre del realismo



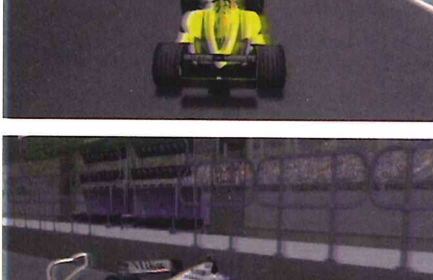


Cuidado con la grava. Si sales de la pista puedes tener serios problemas, pero no te será imposible meterte en la carrera de nuevo

persigues es pasar como un rayo una hilera de cinco o seis coches, EA es tu objetivo.

El punto crucial, no obstante, es que *F1 Championship 2000* no transmite la sensación de velocidad y peligro de una carrera de Fórmula Uno. La falta de precisión en las curvas y en el control de los coches junto con la sensación de ligereza nos conduce sin remedio al terreno arcade. Aunque estén recreados de forma impecable, los coches parecen deslizarse sin ninguna dificultad por el asfalto, con poco agarre (a pesar de que existe la opción de bajar el centro de gravedad o cambiar los neumáticos). Pero, si lo que quieres son un par de vueltas que exijan muy poco de tu parte, entonces *F1 Championship 2000* por lo menos te deja ponerte al volante y disfrutar del espectáculo.

Pero no es la imposibilidad de llevar el juego más allá de sus restricciones arcade lo que realmente dejará frustrados a los fanáticos de la F1. A pesar de que hay un montón de opciones para cambiar los parámetros de dificultad, su base arcade se deja sentir en todo el juego, con lo cual no hay lugar para competiciones que recreen la dureza de toda una temporada en la F1. Los aficionados a la F1 harían mejor esperando el inminente título de Sony *Formula One 2001*, puesto que éste pone en primer lugar la habilidad en la conducción de un F1 y, en segundo lugar, el aspecto gráfico. *F1 Championship 2000* ha invertido los conceptos y el resultado es mucho menos satisfactorio y más limitado.







VEREDICTO

El pobre control reduce el juego a poco más que un título arcade con unos gráficos de lujo

6 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: FORMULA ONE 2000** (PSMAG 46 8/10) Mejor control y una representación más fidedigna de una temporada completa
- **PS2: RIDGE RACER V** (PSMAG 47 8/10) Un arcade sin complejos y que no sufre delirios de grandeza

Los mejores momentos

ESTO PINTA MAL...



El muro de las lamentaciones. Si chocas contra una pared de hormigón, no quedarás fuera de la carrera, pero tendrás serios problemas con el motor



Prueba incriminatoria. Cuando le arranques alguna parte del coche a otro piloto, ésta permanecerá en el suelo como recordatorio







Cañonazos, fusilazos o cargas cuerpo a cuerpo, todo vale. Cualquier maniobra especial aumentará la moral de tus hombres e infligirá terribles bajas al malo



KESSEN

SI EN LOS COLEGIOS E INSTITUTOS SE ENSEÑARA HISTORIA CON JUEGOS COMO ÉSTE, OTRO GALLO CANTARÍA...

- **DISTRIBUIDOR**
  Electronic Arts
- **FABRICANTE**
  Koei
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Textos y voces en inglés
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  • Batallas, personajes y localizaciones reales. ¡Revive la historia!
  • Infinidad de opciones y posibilidades. Jamás te cansarás de él.
  • Magníficas secuencias de vídeo para entrelazar las ramificaciones argumentales del juego.

Etiquetar a *Kessen* como «juego de estrategia» nos parece injusto. Primero, porque está basado en la auténtica historia japonesa de los siglos XVI y XVI, por lo que también es una estupenda forma de conocer el pasado de los nipones. Y en segundo lugar, porque en calidad de juego también cuenta con multitud de novedades, con elementos propios que hacen de *Kessen* algo completamente distinto a cualquier *C&C, Civilization, Age of Empires,* etc. El más destacable de estos elementos, naturalmente, son sus gráficos tridimensionales en tiempo real: sencillamente, inmejorables.

Hay tantas cosas que contar de *Kessen*, que no sabemos muy bien por dónde empezar. ¿La historia, por ejemplo? Vaya, pues tampoco. Es tan larga y compleja, que ni siquiera podrás disfrutar de todos los detalles en el libro de instrucciones del juego. En él encontrarás los orígenes del argumento del juego, una breve reseña de los personajes más importantes y algunos consejos para la batalla, pero aun así, quedan muchas cosas en el tintero. *Kessen* significa en japonés algo así como «batalla final» o «batalla definitiva» y está basado en las guerras medievales entre los ejércitos del Este y el Oeste de Japón. Estas guerras se sucedieron a lo largo de dos eras diferentes: la de Azuchi-Momoyama (1573-1603) y la de Edo (1603-1867), aunque el juego termina en la caída de Hideyosi Toyotomi, el malo malísimo del juego, en el 1600. El bueno, en el juego —ya que, según la historia real, no está muy claro quién de los dos era el bueno—, es Ieyasu Tokugawa, que venció a Hideyosi en la batalla de Sekegahara en el año 1600, el final del juego. Después, en 1603, se proclamó Shogun de Japón —algo así como «Emperador Supremo»—, en la ciudad de Edo (la actual Tokio, que es capital de la nación desde entonces). ¿Qué tal? ¿Vas asimilando datos? Pues piensa que sólo te hemos mencionado a los dos protagonistas principales del juego, dejando a un lado a las decenas de generales de cada uno...

Y es que, si hay algo en *Kessen* para dar y tomar, son nombres. Nombres, opciones y posibilidades. ¡Y todos esos nombres parecen iguales! Te costará varias parti-



«El estado de ánimo de las tropas es uno de los elementos más importantes durante la batalla»



La triple cortina de fuego, el ataque con cañones y la embestida de las mujeres ninja son tres de nuestras maniobras preferidas



Gráficamente, *Kessen* es el juego más atractivo de PS2 por el momento. ¡Tienes que ver esos cañones en tiempo real, es algo increíble!

Fíjate en el área iluminada en el suelo para ver qué alcance tienen tus maniobras especiales, ya que a veces no merecerá la pena que las malgastes (son limitadas)

das aprenderte de memoria los nombres de los personajes principales. Y aprender a jugar. El juego propiamente dicho, sin contar las numerosas secuencias de vídeo, consta de tres grandes bloques: el planteamiento político, el concilio o consejo de guerra, y la batalla. En el primero podrás informarte sobre los oficiales enemigos, su armamento y capacidad, su número de unidades en cada sector, etc. También aquí deberás distribuir a tus oficiales, elegir generales, seleccionar formaciones, armas y soldados... La configuración por defecto siempre es muy adecuada, así que, al principio, no tendrás que preocuparte demasiado. Después, en el consejo de guerra, podrás echarle un vistazo al mapa donde va a desarrollarse la batalla; seleccionar una táctica ofensiva, defensiva o personalizada; colocar a tus tropas en puntos estratégicos, asignarles objetivos y rutas de ataque propias... Las posibilidades y utilidades del concilio son tan importantes y efectivas, que si haces un buen plan de ataque aquí, podrás ganar después la batalla sin apenas necesidad de jugar. Cada batallón irá directamente al objetivo que le hayas asignado, atacará, se reordenará... No obstante, la tercera parte del juego, la batalla, es la principal y más importante. Consiste, simplemente, en luchar. Controlar a los batallones, cuidando de su estado de ánimo, sus bajas, su apoyo...

El estado de ánimo de las tropas es uno de los elementos más importantes durante la batalla: si el ánimo está por los suelos, los soldados lucharán con menor furor, y sufrirán más bajas. Si un batallón de 3.000 soldados de a pie se enfrenta a 3.000 enemigos a caballo, en igualdad de condiciones, seguramente ganará la caballería enemiga. Pero si, con esas cifras, el ánimo de tus combatientes es muy superior al enemigo, es muy probable que tu infantería acabe con la caballería. Curioso, ¿no? La superioridad numérica suele mantener alto el ánimo. Cada vez que los tuyos acaban con un batallón adversario, el ánimo de todo tu ejército sube. Cuando ordenas la retirada a un batallón, sus soldados pierden ánimo y, si el general de ese batallón se niega a cumplir la orden de retirada (algunos lo hacen, por razones personales contra el general enemigo), sus soldados aún pierden más ánimo, y caen como moscas...

Quizás lo más destacable de las batallas sean las maniobras especiales. Cada batallón cuenta con unas determinadas maniobras especiales, que sólo se pueden llevar a cabo cuando te encuentras a la distancia adecuada del enemigo y cuando tienes el nivel de ánimo por encima del 80%. Hay muchas maniobras distintas: ráfagas de fusil, ráfagas triples, ráfagas de cañón, barreras de lanzas, cargar contra el bando enemigo, cortinas de flechas... Cada vez que seleccionas una de estas maniobras, ves una pequeña secuencia de vídeo en tiempo real en la que los soldados la ejecutan. Así, si por ejemplo ordenas a uno de tus batallones descargar una ráfaga de cañonazos, verás cómo los cañones se disparan y, después, cómo los cañona-

Mantén la moral bien alta

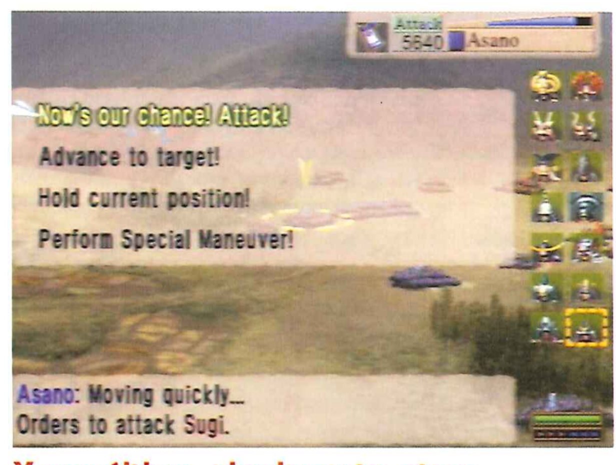
La moral o ánimo de tus hombres debe mantenerse alta. Si está por encima del 80%, podrás ejecutar maniobras especiales, que son el auténtico secreto para ganar todas las batallas. Si el ánimo baja del 50%, ya puedes ir cavando un buen puñado de tumbas...



Escoge a un pelotón enemigo con inferioridad numérica al tuyo y acércate a él



Lleva a cabo una maniobra especial para bajar la moral enemiga (un ataque con ballestas gigantes, por ejemplo)



Y por último, simplemente, ataca. La inferioridad numérica y moral de tu enemigo, junto al aumento de ánimo que habrás inculcado a tus hombres con el ataque de ballestas, te darán una victoria fácil



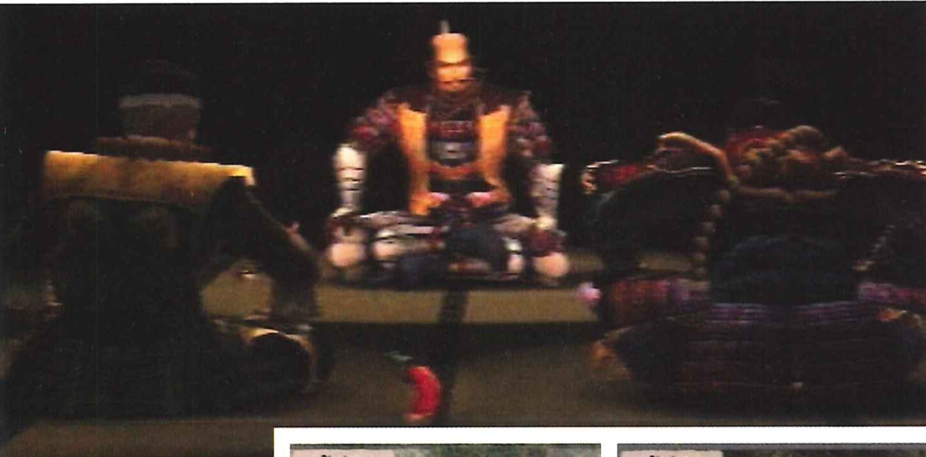








Las secuencias de vídeo generadas por ordenador son absolutamente perfectas (y numerosas). ¡Qué nubes, son más reales que las de verdad!







Vigila las bajas de tus pelotones, indicadas mediante colores sobre los iconos de cada oficial (a la derecha) y administra tus recursos para mantener la moral siempre alta







Déjate aconsejar por tus mejores oficiales, estudia el mapa y el ejército enemigo, y dispón tu ejército sabiamente sobre el terreno. Pronto verás los resultados

zos destrozan al pelotón enemigo. ¡Parece una película! Te sentirás como si fueras el protagonista de *Braveheart,* en serio.

Cada vez que das una orden a un batallón, cuando ejecutas una maniobra o decides atacar, casi cada vez que pulsas el botón, hay una pequeña secuencia de vídeo generada con los gráficos de la consola, que te muestra en tiempo real lo que acabas de hacer u ordenar. Esto, que en un juego de PSOne podría resultar pesado, no lo es en *Kessen,* gracias a los ultrarrápidos tiempos de carga. Ordenas embestir, ves cómo embisten tus hombres, y vuelves a la vista cenital normal. Ordenas retirada, ves cómo tu pelotón se retira, y vuelves a la vista normal... Y así, todo el rato. Puedes saltarte esas pequeñas secuencias pulsando Triángulo, pero no te hará falta, porque todas son un auténtico placer para los ojos. ¡Qué gráficos, tienes que verlos! Hileras de soldados colocados en fila, de una forma tan natural que ni siquiera la hilera es completamente recta; filas de caballos que piafan y resoplan, cada uno a su tiempo, como si de verdad estuvieran vivos y no tuvieran nada que ver con los demás... ¡Incluso los pantalones de cada uno de los soldados parecen ligeramente distintos, como si cada uno lavara su traje con una frecuencia distinta! Las nubes de polvo que levantan las patas de los caballos, el brillo de las espadas y las armaduras, el ondear de las banderas y estandartes, los gestos de los personajes... todo es perfecto.

«*Kessen* ha llevado el género de la estrategia a un nivel inimaginable»

Kessen ha llevado el género de la estrategia a un nivel inimaginable hasta ahora. A su lado, títulos tan célebres como *C&C* son meros rudimentos. Sin embargo, como verás, hemos concedido un 8/10 a *Kessen.* ¿Por qué le faltan dos puntos? ¿No estamos diciendo que es perfecto? ¿No debería tener un 10? Pues sí, debería. Por todo lo dicho, y por lo que no nos da tiempo a decir —secuencias de vídeo inmejorables, diálogos brillantes, una bibliografía muy precisa, un nivel de detalle asombroso...—, *Kessen* es perfecto. Todo lo que tiene es perfecto. El problema es lo que no tiene: textos en castellano, más niveles y un modo para dos jugadores. Las voces y los textos están en inglés, y es un inglés tan fluido y rápido, que sólo te enterarás de algo activando los subtítulos en el menú de opciones. Y los niveles... ¡son muy pocos! Sólo cinco batallas. Una vez superadas, puedes jugar controlando al ejército enemigo (el Toyotomi), pero aun así, se hace corto. Te lo pasarás con los dos ejércitos en tres días. ¿Y por qué demonios no tiene un modo para dos jugadores? ¡Eso es imperdonable en un juego de estrategia! Tres grandes carencias que nos impiden darle la puntuación que *Kessen* merece en realidad. Snif, snif... Pero no te lo pierdas por nada del mundo. ■





Conoce a tus enemigos y a tus aliados, ya que cada uno tiene sus propias motivaciones. Algunos no quieren luchar contra viejos amigos, otros cambian de bando... ¡Cuidado!



VEREDICTO

Va mucho más allá de la estrategia: *Kessen* es historia, juego, película, libro... Un cúmulo de placeres y conocimientos en formato DVD.

8 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: C&C RED ALERT** (PSMag 14, 9/10) Fantástico, si no lo comparas con *Kessen...*
- **PS2:** (Por ahora, no hay más juegos de estrategia para PS2)



Los reflejos sobre la superficie de las motos son alucinantes. No querrás perderte ni una sola repetición de carrera. Prometido









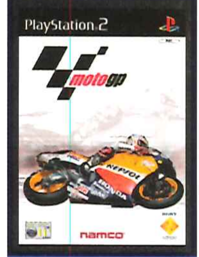




El nivel de detalle es excepcional. La noria de Suzuka, la publicidad en el Paul Ricard, las gradas, las pantallas que retransmiten la carrera..

MOTO GP

COMO LA RECREATIVA, PERO MEJOR



- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **FABRICANTE** Namco
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Textos en castellano
- **PRECIO** 9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a dos
- **A DESTACAR**
  - Licencia oficial de motos, pilotos, publicidad...
  - Circuitos reales, reproducidos al milímetro
  - ¡La posibilidad de correr con Crivillé y Checa!

Si has pasado por un salón recreativo en los últimos meses, es más que probable que hayas echado una partida a la versión arcade de *Moto GP,* llamada *GP500.* Sí, ¿te suena? Pues ese mismo juego, algo más detallado y con unos cuantos circuitos nuevos, es el que vas a encontrar en la estantería de juegos para PS2 de tu tienda preferida. Un título estupendo, con unos gráficos fantásticos —de lo mejorcito que hemos visto para PS2 hasta ahora—, pero... venido directamente de una recreativa. Eso, a unos les parecerá estupendo y, a otros —la mayoría—, no.

En las opciones del juego encontrarás la posibilidad de pasar de un control «arcade» a uno de «simulación», pero lo cierto es que ninguno de los dos ofrece una simulación muy real. Simplemente, la opción «simulación» hace que la moto derrape con más facilidad, y que aumente la frecuencia de los accidentes. El control es intuitivo y sencillo, pero... llevar la moto por donde quieres no es tan fácil. Al principio tendrás que abusar bastante del freno, hasta que más o menos conozcas la trazada buena de cada circuito. Y aun así, te costará alcanzar la primera posición.

Las novedades del disco para PS2 con respecto a la recreativa de la que proviene son muchas menos de las que cabría esperar: unos cuantos circuitos más, gráficos algo más detallados, y un modo Campeonato cortísimo. Quizás la inclusión más llamativa —aunque poco importante— sean los *replays,* absolutamente perfectos. Aparte de eso, poco más. En PS2, sobre cada motorista aparece la foto del piloto correspondiente (algo que no queda demasiado natural, la verdad). Los efectos de luz, los reflejos, el humo, los fondos... Todo se ve mejor aquí que en la recreativa. Pero no sólo de gráficos vive el hombre. También de durabilidad, jugabilidad y sonido. Y en esos apartados, la nota de *Moto GP* es mediana. Se hace corto, la música no es muy buena y, el juego en sí, no te engancha con la facilidad de un *Ridge Racer.* Lo mejor es que vayas al salón recreativo de tu barrio y eches una partida a *GP500:* si te gustaría tener esa máquina en casa y jugar siempre que quisieras, *Moto GP* te encantará. Pero si te basta con echar una partida de vez en cuando, ya sabes dónde está el salón recreativo de tu barrio.

«Pero no sólo de gráficos vive el hombre. También de durabilidad, jugabilidad y sonido»



No tardarás en aprender a controlar la moto. Pero de eso, a ganar una carrera, hay un trecho importante. No dejes de insistir, ¿eh?



VEREDICTO

Tener *Moto GP* en tu PS2 es como tener la recreativa en casa. Sólo tú sabes cuántas partidas te gustaría jugar en esa recreativa. Divertido, pero difícil, corto y poco profundo

7 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: CASTROL HONDA SUPERBIKES** (PSMAG 33, 7/10) Nada del otro mundo, pero estuvo bien
- **PS2: RIDGE RACER V** (PSMAG 47, 8/10) Más largo, divertido, rápido, jugable y adictivo que Moto GP. Y con buena música



Qué monada. Elige tu atracción y plántala en un lugar que sea bien visible para los visitantes. Así es *Theme Park World*





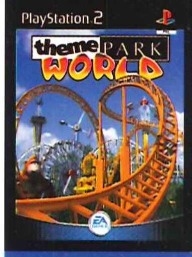
¡Yepaaaa! Crea tu propio Dragón Khan y evita las colas interminables y los niños chillones





THEME PARK WORLD

BULLFROG SUBE LA APUESTA



- **DISTRIBUIDOR** Electronic Arts
- **FABRICANTE** Bullfrog
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Manual en castellano
- **PRECIO** 10.490
- **NÚMERO DE JUGADORES** Uno
- **A DESTACAR**
  - Simulaciones físicas de montañas rusas. Incluso puedes montarte en ellas
  - Auméntale el sueldo a tus trabajadores o ponlos de patitas en la calle
  - El mal tiempo influye en la afluencia de visitantes
  - Como la versión para PC. O sea, genial

Eres un diseñador de juegos. Puesto que el mundo ha avanzado un paso más en el escalafón tecnológico, ahora tienes la oportunidad de crear juegos con unos entornos mucho más complejos y ricos. Pero ese juego, enormemente complejo y detallado, también debe ser accesible al mayor número de gente posible. Así pues, ¿te decides por un juego que te vaya guiando paso a paso o bien te centras en escribir un manual claro y comprensible? Elige con cuidado...

Theme Park World es un juego enormemente complejo y detallado, con unos gráficos asombrosos, una variedad enorme y una longevidad a prueba de bombas, junto con frecuentes toques de esa estupidez característica de los dibujos animados. El problema está en el modo Tutorial. O, para ser más exactos, en esa cabeza sin cuerpo y con manos flotantes que no cesa de aparecer para decirte que tu parque está cerrado y que deberías pensar en abrirlo de una vez... ¡aunque todavía no hayas construido ninguna atracción! O que deberías construir una sala para tus exhaustos trabajadores antes de que se declaren en huelga... ¡aunque sólo tengas un guardia de seguridad que parece de lo más feliz!

«El mejor juego de su género es ahora un poquito mejor»

Puesto que prácticamente todos los demás aspectos del juego están diseñados de forma intuitiva y presentados con una belleza cautivadora, éste podría ser un error fatal. Pero cualquiera que disfrutara de la versión para PS1 sabrá que *Theme Park World* es un juego que sólo revela todo su potencial con la perseverancia. Selecciona una porción de tierra y un contenido temático, añade una buena combinación de espectaculares atracciones y diversiones menos aparatosas, contrata al personal y consigue unos ingresos dignos gracias a la continua asistencia de visitantes. A medida que el parque crezca en complejidad, deberás ajustar aún más la gestión de recursos. Esta versión, tal y como podías esperar, está aumentada al máximo: miríadas de nuevas atracciones (incluidas las del CD de ampliación para PC); objetivos más variados (no puedes tomar sin más la forma de administrar un parque temático y traspasarla a otro distinto); y todos los gráficos en alta resolución, sonido envolvente y demás que la PS2 puede ofrecer.

En resumidas cuentas, sigue siendo el mejor juego de su género, y encima ahora es un poco mejor.



Los beneficios son lo más importante y el único modo de conseguirlos es atrayendo al público

WWW.ESPANA.EA.COM



VEREDICTO

La posibilidad de ponerte a jugar en el momento de conectar la consola lo convierte en la mejor versión (incluida la de PC) que existe hasta el momento



8 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: THEME PARK WORLD** (PSMAG 40 8/10) Un juego similar, que se centra más en las personas
- **PS2: KESSEN** (PSMAG 50 8/10) Lee la review en la página 50 de este número sobre este título ambientado en el Japón feudal

AQUA AQUA WETRIX 2

NO SÓLO CONSEGUIRÁ EMPAPARTE LOS OJOS: HARÁ QUE TERMINEN SANGRÁNDOTE

- **DISTRIBUIDOR**
  Proein
- **FABRICANTE**
  Zed Two
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual y textos en castellano
- **PRECIO**
  7.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Cuatro modos: Training, Quick Puzzle, Story Puzzle y dos jugadores.
  - Juega a lo largo de cuatro niveles de evolución, desde la era Paleozoica hasta la civilización antigua.

Hace tiempo que *Bust-A-Move* y *Puzzle Bobble* se reparten la corona de los puzzles en PlayStation. Muchos juegos han intentando birlarles su puesto de un codazo pero, hasta el momento, todos han fracasado. *Aqua Aqua Wetrix 2* es el último aspirante de nueva generación que ha aparecido en escena después de *Fantavision* (*PSMag 47* 8/10) y, del mismo modo, se encarga de llevar al género por nuevos derroteros en lugar de limitarse a clonar a sus competidores.

En un mundo suspendido en el cielo, debes utilizar los bloques de tierra y agua que van cayendo para crear lagos. En cuanto hayas construido las paredes del contorno y las hayas llenado de agua, acumularás puntos utilizando las bolas de fuego para evaporar tus embalses.

Tu misión se verá entorpecida por una serie de simpáticas bombas que destruyen tus diques, por los bloques de hielo que pueden congelar tus lagos y por un sinfín de desastres medioambientales. Si el agua escapa por culpa de alguno de estos factores, el tubo de ensayo situado en la parte derecha de la pantalla empezará a llenarse de agua. Si se llena hasta arriba, tu Aqua (espíritu del agua japonés) se ahogará y el juego habrá terminado.

Se trata de un juego increíblemente adictivo y un agradecido fichaje para PlayStation2. Si no fuera por las puntuaciones máximas que tienes que conseguir, exageradamente elevadas, y la falta de una parrilla sobre la que ir colocando tus bloques con cierta precisión, seguramente te verías condenado a jugar de por vida. ■



La tierra no es redonda. Cuando el tubo está lleno, tu espíritu del agua la palma



Un bombazo. Si como mínimo pudieras colocar los ladrillos a tus amigos...

WWW.SCI.CO.UK

PlayStation Magazine — VEREDICTO

Un *Tetris* repletito de agua que resulta casi tan adictivo y mucho más divertido que este clásico de los puzzles



SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: BUST A MOVE 3** (PSMAG 17 9/10) Terriblemente adictivo. Un clásico
- **PS2: FANTAVISION** (PSMAG 47 8/10) Todos los buenos juegos de puzzles reunidos en uno

PATO DONALD cuac attack

¿HAS VISTO LA VERSIÓN PARA PSONE? PUES YA HAS VISTO LAS DOS

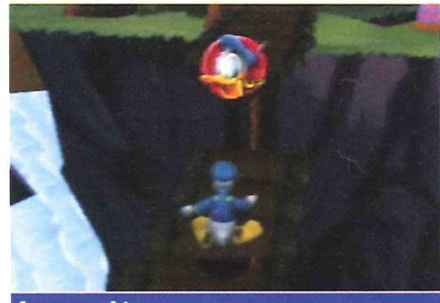


- **DISTRIBUIDOR**
  Ubi Soft
- **FABRICANTE**
  Disney Interactive
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Textos y voces en castellano
- **PRECIO**
  10.495
- **NÚMEOR DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - La siempre genial familia Donald
  - Una banda sonora estupenda
  - La traducción de Donald, tan brillante como en los viejos dibujos

Que el pato Donald pretenda adueñarse de la corona de Crash en el reñido título de los juegos de plataformas, no nos parece mal. Pero ése no es el caso de *Donald Duck*, tanto el de PSOne como el de PS2 (son idénticos, simplemente, éste tiene mayor resolución). No está mal, pero es que tendría que estar realmente bien para competir con *Spyro* o *Crash*...

Lo mejor de *Pato Donald* es la ambientación: dibujos animados, diálogos simpáticos y una estupenda banda sonora. Por lo demás, nada nuevo: una cámara que cambia de ángulo tan rápido que a veces pierdes de vista a tu personaje, los enemigos y trampas de siempre, las plataformas de siempre, los ítems de siempre... Lo de siempre. Y sus gráficos, aun pretendiendo tener una estética de dibujos animados, son un insulto para la bestia negra de Sony. Un juego «divertido» y «simpático», pero no apto para mayores de cinco años. ■

Vídeos simpáticos, plataformas simples y gráficos de PSOne. Esto es todo lo que tiene que ofrecer *Pato Donald Cuack Attack*



La acción es totalmente lineal, como en un Crash. Pero más simple



WWW.UBISOFT.ES

PlayStation Magazine — VEREDICTO

Después de gastarte los ahorros de tu vida en una PS2, lo encontrarás un poco flojo. Es ideal para los más pequeños de la casa, pero bastante aburrido para los que ya se afeitan.



SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: EVERYBODY'S GOLF 2** (OPM59 9/10) Entertaining cartoon clubbery for those who like their golf without Pringle sweaters
- **PS2: TIGER WOODS PGA TOUR 2001** (FUTURE RELEASE) EA is hoping to release the Tiger soon



Los gráficos de *Rayman Revolution*, en PS2, tienen exactamente el mismo aspecto y resolución que en PC y N64. Bonitos, pero nada espectaculares en una PS2



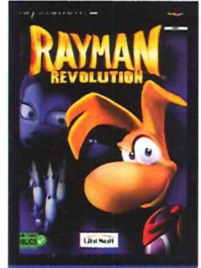


¡No dejes nada sin explorar! Los Lums están escondidos en los lugares más recónditos de los escenarios, y los necesitarás para avanzar en el juego



Rayman Revolution

VISTO UNO, VISTOS TODOS



- **DISTRIBUIDOR**
  Ubi Soft
- **FABRICANTE**
  Ubi Soft
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Textos en castellano
- **PRECIO**
  10.495
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - Textos traducidos al castellano
  - Los personajes son simpáticos y el control sencillo e intuitivo

Hace ya un montón de tiempo que vimos, con cierta envidia en los ojos, la versión original de *Rayman Revolution,* para N64. No era un juego sobresaliente, pero nos hubiera gustado tenerlo en PSOne por aquel entonces.

Pasado un tiempo, el mismo *Rayman* apareció en PC. Y decimos «el mismo» porque era exactamente el mismo. La conversión era tan idéntica, que en las explicaciones de los controles del juego de PC, se nombraban los controles del mando de N64. Imperdonable.

Y por fin, después de una verdadera eternidad, aparece el mismo juego para PSOne y PS2. ¿Novedades en alguno de ellos? Pocas, la verdad. Ahora, en lugar de ruiditos sin sentido y textos traducidos en pantalla, los personajes hablan en inglés durante los diálogos, también con textos traducidos en pantalla (aunque también hay diálogos a base de ruiditos, de vez en cuando). Aparte de eso, nada nuevo. Los mismos gráficos en todas las plataformas, los mismos personajes y niveles, el mismo control, etc. Si alguien ha querido jugar a *Rayman Revolution* en todo este tiempo, ya lo habrá hecho en PSOne, PC o N64, ¿no? ¿Cuánta gente habrá esperado a tener una PS2 para probar el mismo juego, idéntico?



Los botones del mando de PS2 en los diálogos. Todo correcto

«El propio Rayman, como el resto de los personajes, están bien diseñados y son la mar de simpáticos»

Pero bueno, la carencia absoluta de novedades no significa que el título original no valga la pena. Los gráficos, aunque excesivamente simples, continúan siendo bonitos. El control del personaje es sencillo e intuitivo, y se mueve bastante rápido. El propio Rayman, como el resto de los personajes, están bien diseñados y son la mar de simpáticos. La variedad de escenarios y niveles también es más que suficiente. Lo que tampoco ha cambiado, por desgracia, es la curva de aprendizaje, que tiene unos cuantos puntos negros. De vez en cuando, no tienes ni la menor idea de qué es lo siguiente que tienes que hacer o adónde debes ir. Pero bueno, eso sólo pasa de vez en cuando... En condiciones normales, si el juego hubiese aparecido simultáneamente para todas las plataformas, habríamos entendido la carencia de novedades, mejoras o diferencias. Pero ahora, después de tanto tiempo y en una consola tan superior a las demás como la PS2, esto es imperdonable. Con todo, *Rayman Revolution* es la única opción aceptable para la bestia negra de Sony, si necesitas imperiosamente un juego de plataformas. En el caso de que no lo hayas probado en cualquier otro soporte antes, claro... ■



ALTERNATIVAS

- **PS1: CRASH BANDICOOT 3: WARPED** (PSMag 24, 9/10) El inigualable Crash será siempre el rey...
- **PS2: DONALD DUCK QUACK ATTACK** (PSMag 50, 4/10)El otro plataformas de PS2 está analizado en este mismo número.

X-SQUAD



- **DISTRIBUIDOR**
  Electronic Arts
- **FABRICANTE**
  Electronic Arts
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual en castellano
- **PRECIO**
  10.490
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - Trabajo en equipo dinámico: los miembros dan consejos y siguen tus órdenes
  - La mira que apunta de forma automática se encarga de fijar el objetivo sobre los enemigos, con lo cual se pierde toda esa «búsqueda del malo»

PARECIDO A *AGÁRRALO COMO PUEDAS*, PERO SIN LESLIE NIELSEN NI ALGUNAS OTRAS COSAS...

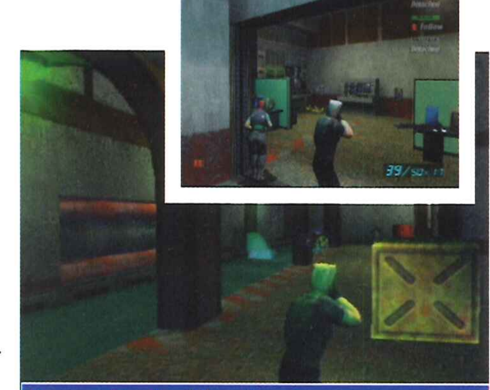
Empecemos por lo más evidente. *X-Squad* es un *shooter* en tercera persona, lo que significa que tendrás que patearte un sinfín de niveles sumido en las penumbras disparando a diestro y siniestro y viendo cómo los malos malísimos mueren a tus pies después de una lluvia de balas. Personajes estereotipados, una actuación terrible y un argumento para partirse de risa (de ahí la referencia a *Agárralo como puedas*, por si alguien no lo había pillado). Las características más sobadas del género están ahí y acaban resultando en un anticlímax total que desesperará a todos aquellos que esperaban que el hardware de nueva generación engendrara posturas de nueva generación (lo cual requeriría, primero, que alguien se encargara de planear las cosas con cierto detenimiento).



A cubierto. Tu escuadrón es lo bastante inteligente como para no meterse de lleno en la línea de tiro

Pero no todo es como para tirarse de los pelos. La estructura simple de *X-Squad* es divertida e inmediata, y tener un escuadrón de tres compañeros de equipo controlados por la IA siguiéndote a todas partes le aporta cierto atractivo. También es posible darles órdenes, pero incluso si no lo haces, son lo bastante inteligentes como para liarse a tiros por cuenta propia: de hecho, en ocasiones te enterarás de que el peligro está muy cerca al oír a tus compañeros disparar como locos. La posibilidad de apuntar automáticamente al objetivo consigue que tu arma se encargue de los enemigos en menos de lo que canta un gallo. De este modo, acabar con los malos se convierte más en una cuestión de velocidad de reacción que de puntería, donde lo que cuenta es esconderse y disparar al enemigo antes de que él haga lo propio.

Sin embargo, el continuo deambular sin rumbo fijo acaba por imponerse a los momentos más adrenalíticos y consigue que *X-Squad* se convierta en un juego recomendable, pero sólo hasta cierto punto. Hasta un punto muy pequeño. ■



La caja de Pandora. Un recurso algo sobado: un montón de cajas de madera y metálicas esparcidas por todos los niveles

WWW.EAGAMES.EA.COM



VEREDICTO

No está tan mal, pero su corta longevidad no vale precisamente el desembolso de diez talegos



SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: TIME CRISIS** (PSMAG 12 9/10) *Shooter* directo con pistola y un clásico arcade
- **PS2: TIMESPLITTERS** (PSMAG 49 9/10) Menos estrategia, pero más exterminio y opciones para multijugador

POOL MASTER

PlayStation 2
Pool Master

- **DISTRIBUIDOR**
  Proein
- **FABRICANTE**
  ASK
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual en castellano
- **PRECIO**
  N/D
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a dos
- **A DESTACAR**
  - Siete modos de juego, que incluyen el billar americano de nueve bolas y el pool
  - Modos adicionales, como Bowlliards y Random Six
  - Un extenso tutorial que te enseña técnicas avanzadas

¿PUEDE HABER ALGO MÁS DIVERTIDO QUE FINGIR QUE JUEGAS AL BILLAR?

Jugar a *Pool Master* resulta tan divertido como beberse una caña virtual y manosear a una novia virtual.

La física del juego está bastante lograda y hay unas cuantas variaciones que te mantendrán distraído. También puedes aprender algunas técnicas ingeniosas que pueden resultarte la mar de útiles cuando juegues en vivo y en directo.

Y aún hay más. Puedes avanzar y enfrentarte a rivales más difíciles a medida que vayas eliminando a pobres diablos en duelos al mejor de tres. El problema es que no hay un modo Torneo que te haga implicarte ni buscar mejorar tu juego o que cree tensión en una partida decisiva. ¿Acaso los desarrolladores no podrían haber incluido premios en metálico y prestamistas que te hicieran «pam-pam» en el culo en caso de que no devolvieras a tiempo el dinero prestado?



La física del juego no está nada mal: incluso podrás aprender algo que te ayude a vacilar en la vida real

Además, los monótonos y desolados escenarios donde transcurren los enfrentamientos y las imágenes estáticas de tus rivales son defectos a los que hay que sumar unos gráficos con ciertos problemas y una cámara que a veces se muestra incapaz de moverse.

Pool Master no es un mal juego, pero le falta lustre y fracasa a la hora de crear una sensación de implicación. Debido a ello, incluso los subjuegos más dignos que contiene, (como el modo Frozen, donde tienes que meter una bola y conseguir que la blanca termine lo más cerca posible de otra bola) están condenados a no conocer nunca la gloria. ■



Las tiradas más espectaculares no impresionarán al público, más que nada porque no hay público al que impresionar...

WWW.TAKE2GAMES.COM

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

VEREDICTO

Los buenos gráficos con los que nos deleita este juego, no compensan la falta de ambiente e implicación

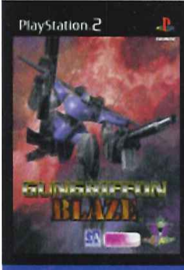
5

SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER** (PSMAG 42 8/10) Métete en la piel de grandes jugadores para conseguir un montón de premios

GUNGRIFFON BLAZE



- **DISTRIBUIDOR**
  Virgin
- **FABRICANTE**
  Game Arts
- **DISPONIBLE**
  Marzo
- **IDIOMA**
  N/D
- **PRECIO**
  N/D
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  • Un gran surtido de armas
  • Misiones internacionales
  • Grandes estallidos

LOS PRIMEROS MECHS LLEGAN PISANDO FUERTE A PLAYSTATION2

Los *mechs*, esos robots mecanizados controlados desde su interior por un humano que tanto gustan en Japón, siempre se han caracterizado por su capacidad destructiva, sea cual sea su forma. En este sentido, aunque *Gungriffon Blaze* no tiene la espectacularidad gráfica que se espera en el género, consigue ofrecernos algunas secuencias de acción sólidas y de calidad.

Por irónico que resulte, los robots mortíferos que patrullan por las localizaciones internacionales de *Gungriffon Blaze* están enfrascados en misiones de paz. Sin embargo, el resultado es un *shooter* bastante decente, a pesar de que cojea ligeramente y no llega a impresionar. El problema principal es que *Gungriffon Blaze* es un juego con unos gráficos algo rudimentarios. A pesar de algunos detalles con gracia en los helicópteros, vehículos y robots enemigos, las localizaciones en el desierto y en el bosque tienen un aspecto más bien desolado, lo que no contribuye a transmitir la sensación de una zona de guerra bulliciosa.



Por lo tanto, es el sistema de juego quien deberá salvar la papeleta, y la verdad es que casi lo consigue. La mayor parte de misiones se basan en el precepto de buscar y destruir, y los jugadores tendrán que combatir en emplazamientos predeterminados para acabar con los típicos terroristas de turno.

Sin embargo, para facilitarte las cosas se ha creado un sistema de control magnífico que utiliza los *sticks* analógicos para apuntar las variadas armas y los botones ⊗△◎□ para fijar los objetivos. Los botones laterales se usan para desplegar las limitadas habilidades de vuelo de estos robots andantes y para acercarse visualmente al objetivo. Se trata de un sistema simple pero efectivo que demuestra que *Gungriffon Blaze* esconde más de lo que puede parecer a primera vista, y trabaja mano a mano con una buena jugabilidad para aportar una ración competente —aunque poco interesante— de acción en 3D. ■



Misión de paz. En ocasiones, un misil bien apuntado te sacará las castañas del fuego



VEREDICTO

Un *shoot 'em up* sólido, malogrado por unos gráficos bastante pobres. Con todo, el sistema de control es muy bueno

6 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: MECHWARRIOR 2** (PSMAG 5 9/10) El juego de batalla de Activision con robots de última generación
- **PS2: TIMESPLITTERS** (PSMAG 49 9/10) Tiroteos en 3D más cercanos e impresionantes gráficamente hablando

TG DAREDEVIL



- **DISTRIBUIDOR**
  Proein
- **FABRICANTE**
  Papaya Studios
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual y textos en castellano
- **PRECIO**
  10.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a dos
- **A DESTACAR**
  • Cuatro localizaciones «exóticas»: Londres, Tokio, Roma y San Francisco
  • 12 coches diferentes, desde un monísimo BMW Isetta 300 al Lotus Elise 190

CONDUCES UN COCHE POR LAS CALLES DE UNA FAMOSA CIUDAD. ¿TE SUENA DE ALGO?

Desgraciadamente —aunque tal vez ya hayas oído esto muchas veces antes—, *TG Daredevil* es otro ejemplo de un lanzamiento para PS2 que hace poco más que utilizar el potencial gráfico de la consola para enmascarar una jugabilidad monótona.

En el juego tienes que conducir un montón de coches cada vez más selectos por las calles de unas cuantas ciudades famosas y recoger unas fichas para activar el final del nivel. Vaya por Dios. En un destello de originalidad, verás recompensados tus esfuerzos por destrozar los demás vehículos y el propio escenario con tu supercochazo, y existen unos cuantos subjuegos que se encargan de aportar algo de variedad.



Autos de choque. Con un poco de atención a la física se habría conseguido más realismo

Empiezas tu viaje en Roma, al volante de un BMW Isetta 300, un cochecito la mar de cuco. Los vehículos que te rodean (y hay que reconocer que existen un montón) también pintan bien y aportan credibilidad a la ambientación.

Sin embargo, los que te toca conducir son demasiado robustos. Puedes subir a toda leche una colina al volante de un coche diminuto y cargarte un enorme camión que viene de cara. Y lo que es peor aún, tu coche saldrá del percance sin abolladuras visibles, por no mencionar la falta total de rasguños, incluso después de una colisión de película.

TG Daredevil es accesible, simple y con unos gráficos dignos, pero carece totalmente de unos momentos edificantes o una jugabilidad original. Una oferta del montón de los montones. ■

Pinchazo total. Los coches y el escenario tienen buen aspecto, pero no esperes más



VEREDICTO

Unos gráficos de PS2 decentes para un juego más bien soso y poco original. Seguro que conoceremos tiempos mejores

5 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: DRIVER 2** (PSMAG 47 10/10) Un excelente espectáculo de persecuciones y misiones varias
- **PS2: SMUGGLER'S RUN** (PSMAG 49 8/10) Un juego limitado pero asombrosamente permisivo

CONCURSO

EL PATRI

Aunque te cueste reconocerlo, hay muchas otras cosas buenas e interesantes más allá de los videojuegos. Si no quieres que se te empiece a poner cara de píxel, utiliza tu PlayStation2: escucha música o ve al cine sin salir de casa. Para ponértelo aún más fácil, *PlayStation Magazine* y *Columbia TriStar Home Video* sortean 15 DVD de *El patriota*, una de las últimas películas del incombustible Mel Gibson, que no se cansa de interpretar personajes heroicos. Este filme no iba a ser una excepción, así que Gibson se mete en la piel de un héroe de la Guerra de la Independencia norteamericana y... ¿Te creías que te la íbamos a «destripar»?





La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO DVD *El Patriota*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Cuál de estas tres películas fue también dirigida por el director de *El patriota*, Roland Emmerich?

1.- *Independence Day*
2.- *Arma Letal*
3.- *La jungla de cristal 2*

El premio

Una película de *El patriota* en formato DVD para cada uno de los 15 ganadores

OTA

MEL GIBSON

EL PATRIOTA

THE PATRIOT



CARACTERÍSTICAS DVD *El patriota*:
IDIOMAS: Español, inglés
SUBTÍTULOS: Español, inglés, portugués
EXTRAS: Dos tráilers subtitulados, comentarios del productor y del director, filmografías, galería fotográfica, escenas desechadas y cuatro cortos.

WILD WILD RACING



- **DISTRIBUIDOR** Friendware
- **FABRICANTE** Rage
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Manual en castellano
- **PRECIO** 9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a dos
- **A DESTACAR**
  - Gana vehículos completando cabriolas y retos de habilidad
  - 36 modos de carrera en subida, bajada y llano para conseguir mejoras
  - Tres niveles de campeonato

SALVAJEMENTE SOSEGADO

Otra entretenida explosión de coches rodando por un paisaje que se desplaza, y otro juego de PS2 que promete mucho y luego te deja con las ganas. El juego tiene mucho en común con *Smuggler's Run*, pero mientras que *Smuggler's Run* te permite vagar por donde te venga en gana, *Wild Wild Racing* insiste en indicarte la dirección correcta.

Compites por pistas todoterreno en Estado Unidos, la India o Islandia para ganar el campeonato para principiantes y activar el siguiente grupo de pistas. Hay tres campeonatos por desbloquear y ganar, hasta que consigas pisar a fondo el acelerador por Australia y México en tu búsqueda insaciable de gloria y del Wild Fox, el rey de los todoterrenos. A lo largo de tu progresión tendrás que enfrentarte a retos para un solo jugador para activar y agenciarte nuevos coches, y de paso marcarte alguna que otra acrobacia de esas que dejan la boca abierta a más de uno. También podrás disfrutar de un reto llamado Time Attack, que te llevará a echarle un pulso al reloj para ganar mejoras para tu carro. El motor del juego es divertido y razonablemente rápido (aunque desengáñate, no encontrarás nada tan rápido como *Ridge V*), y hará que sientas en tus carnes morenas cómo mejora tu conducción a medida que le vas pillando el tranquillo a los diferentes coches. Desgraciadamente, el modo para dos jugadores es muy limitado y lo único que ofrece es un enfrentamiento a pantalla partida y poco más. Admitámoslo, los modos como «Captura la bandera» se han vuelto algo aburridos, pero la ausencia de cualquier otra alternativa a la carrera pura y dura en este juego es una omisión imperdonable.

Wild Wild Racing es un juego decente y completo, pero le falta ambición por un tubo. ■



¡Uuau! ¡Excavadoras de diez toneladas compitiendo! Desengáñate: forman parte del decorado

WWW.WILDWILDRACING.COM

PlayStation Magazine — VEREDICTO

Un motor bastante divertido, aunque no está demasiado respaldado por la profundidad o la originalidad



6 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1:** ROLLCAGE 2 (PSMAG 27 9/10) Un título de carreras con una jugabilidad que desafía la gravedad
- **PS2:** SMUGGLER'S RUN (PSMAG 49 8/10) Contrabando en una combinación de paisajes de alucine y coches vertiginosos

SURFING H3O

- **DISTRIBUIDOR** Proein
- **FABRICANTE** ASCII
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Manual en castellano
- **PRECIO** 12.490
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a dos
- **A DESTACAR**
  - Entornos únicos para practicar surf con diferentes condiciones climáticas
  - Once personajes para elegir
  - Banda sonora *punk* de la mano de Hopeless Records

TODA LA ACROBACIA DESMELENADA DEL SURF DE VERDAD. SÓLO QUE SIN LA ACROBACIA. Y SIN EL SURF

***Surfing H3O* empezó su breve y triste existencia siguiendo muy de cerca los pasos del juego japonés *Surfroid*, con una especie de argumento sobre extraterrestres y un meteorito que se estrellaba en el mar y provocaba montones y montones de olas. Y aquí lo tenemos ahora, directo para los afortunados occidentales... En realidad, es lo que más se aproxima a la idea que los profanos tienen del surf real: algo breve y desesperante, difícil de controlar e increíblemente fatigoso... En pocas palabras, un título pasado por agua.**

Elige un personaje de entre la típica selección de individuos con el pelo decolorado; selecciona una tabla de surf (tampoco te rompas los cuernos: elijas la que elijas tu actuación será exactamente igual), y a cabalgar olas se ha dicho. La idea es pasar raudo entre los majestuosos tubos, virando bruscamente, saltando y realizando extravagantes piruetas en la cresta de la ola... Pero la realidad es otra: avanzar tambaleándose y tragarse algunas boyas coloreadas antes del inevitable planchazo final. Viene con una pequeña tabla de surf que se acopla a los *sticks* analógicos y, si eres lo bastante persistente, puedes acabar dominando un par de piruetas del montón, a pesar de los deficientes ángulos de cámara. Sin embargo, no te esfuerces, porque aunque acabes con los ojos en carne viva por el sinfín de horas malgastado intentando perfeccionarlas, todas las acrobacias son, sin excepción alguna, un bodrio con mayúsculas.

Lo mejor de *Surfing H3O* es el metraje de surf real que aparece al principio del juego. Aunque, sinceramente, con esto no basta. ■





Pilla la ola, o pilla un resfriado. El resultado será idéntico en *Surfing H3O*







WWW.ROCKSTARGAMES.COM

PlayStation Magazine — VEREDICTO

Uno de los peores ejemplos de un producto de relleno fabricado con prisas y exportado del Lejano Oriente

2 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1:** TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (PSMAG 46 9/10) El mejor título de un deporte de riesgo en cualquier plataforma
- **PS2:** SSX (PSMAG 49 9/10) Todo propietario de una PS2 debería tener una copia de este juego

GRADIUS III & IV



■ **DISTRIBUIDOR**
Konami
■ **FABRICANTE**
Konami
■ **DISPONIBLE**
Sí
■ **IDIOMA**
Manual en castellano
■ **PRECIO**
9.990
■ **NÚMERO DE JUGADORES**
De uno a dos
■ **A DESTACAR**
• Gráficos de la vieja escuela
• Konami confía en un sistema de juego con 15 años de antigüedad
• Dos juegos (viejos) por el precio de uno

KONAMI RESUCITA OTRO BOMBAZO DEL PASADO...

Unos 15 años después de su lanzamiento inicial, Konami ha rescatado sus antiguos títulos *Gradius* para el lanzamiento de la PlayStation2. Desgraciadamente, el resultado es semejante a visitar un pariente entrado en años por su cumpleaños. Sonríes cariñosamente, pero te apetecería estar haciendo otra cosa.

En su tiempo, los juegos *Gradius* eran la monda, y aún les quedan muchos aspectos dignos de aplauso.



Retroescéptico. Incluso en los años ochenta, la jugabilidad ya resultaba algo limitada. Imagínate en 2001...

Los niveles que se desplazan horizontalmente (y verticalmente en algunas ocasiones) están cargados de peligros y la gran cantidad de armas se ajusta perfectamente a la acción implacable. El problema está en que, a pesar de que el diseño retro de *Gradius III* recupera tiernos recuerdos y la estética renovada de *Gradius IV* parece la candidata perfecta a un pulimento gráfico, ambos juegos son virtualmente idénticos y comparten los mismos fallos.

Incluso en el mejorado *Gradius IV* la acción parece pasada de moda, no es precisamente satisfactoria y resulta más difícil simple y llanamente a causa de la confusión reinante en el nivel. Los juegos son lo bastante retro como para sentir la tradicional explosión de entusiasmo, pero después de un rato se hace evidente que a veces es mejor no revolver en el pasado. Los viajes por los viejos tiempos están bien, pero no cuando el billete de la entrada es tan caro. ■

Bola de dragón. Los malos de la vieja escuela han sido sometidos a una capa de pintura moderna





WWW. KONAMI-EUROPE.COM

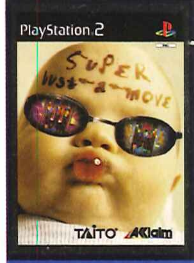
PlayStation Magazine — VEREDICTO

Bombazos clásicos, sí, pero desprovistos de sustancia suficiente como para cortar el bacalao hoy en día. A veces es mejor no volver la vista atrás

5 SOBRE 10

ALTERNATIVAS
■ **PS1: RAY CRISIS** (PSMAG 45 7/10) Una actualización con mejores gráficos de los antiguos bombazos de la vieja escuela
■ **PS2: TIMESPLITTERS** (PSMAG 49 9/10) Ensalada de tiros de lo mejor para PS2

SUPER BUST-A-MOVE



■ **DISTRIBUIDOR**
Acclaim
■ **FABRICANTE**
Taito
■ **DISPONIBLE**
Sí
■ **IDIOMA**
Manual en castellano
■ **PRECIO**
9.990
■ **NÚMERO DE JUGADORES**
De uno a dos
■ **A DESTACAR**
• Los mejores gráficos de todos los Bust-A conocidos
• Tres modos para un jugador, incluido el Modo Classic basado en el alfabeto

LO MÁS PARECIDO A ATENTAR CONTRA TU PROPIA ECONOMÍA

En el momento en que uno de los héroes de *Super Bust-A-Move* gorjea un «¡Yada!» con su vocecilla chillona te das cuenta de que estás en territorio conocido. Prepárate para un sinfín de diseños de nivel bastante intrincados y para la simple misión de combinar más de tres burbujas coloreadas para despejar la pantalla. Y prepárate también para un juego de puzzles la mar de cautivador.



La belleza está en el fondo. El potencial de la PS2 se «aprovecha» para crear fondos

Y con eso y un bizcocho, ya puedes sentirte más que satisfecho. Olvídate de disfrutar de las capacidades más impresionantes de la PS2. *Super Bust-A-Move* justifica su novedoso prefijo «Super» añadiendo más ideas tortuosas a la mezcla. Las cornisas metálicas se han introducido para que sea más difícil colocar las burbujas con precisión; debes liberar personajes atrapados, y los personajes ocultos hacen que los niveles no pierdan la frescura. Además, la única concesión al potencial PS2 son los fondos animados y el mapa del juego con aspecto pijo que sustituye al antiguo.

Sin embargo, *Super Bust-A-Move* sigue siendo tan divertido como siempre. Los modos para un jugador continúan resultando un tanto relajados, pero las batallas entre dos jugadores añaden el ritmo rápido indispensable, y las nuevas ideas aportadas encajan perfectamente sin malograr la simplicidad del juego.

El único problema es el precio. Aunque tiene una jugabilidad a prueba de bombas, *Super Bust-A-Move* es poco más que un juego divertido al que jugarás de forma ocasional y no en sesiones intensivas. Y diez papeles son demasiado para un simple aperitivo. ■



Un problema de pompas. Sí, una buena idea, pero sale demasiado cara

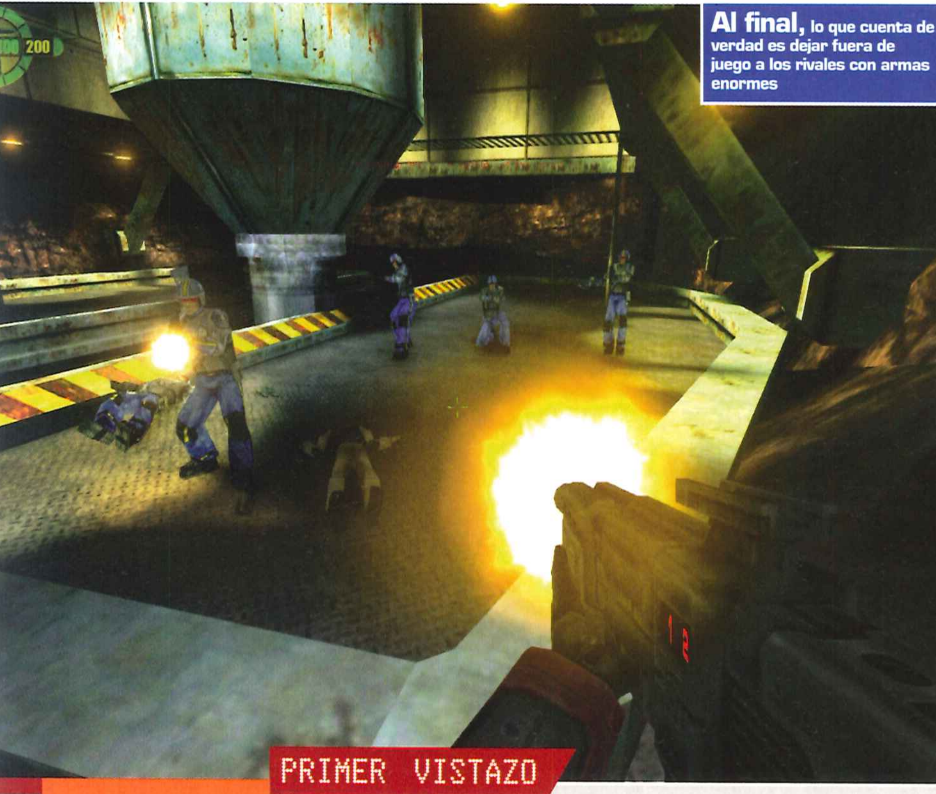
WWW. ACCLAIMNATION.COM

PlayStation Magazine — VEREDICTO

Un ejemplo perfecto de un juego de puzzles equilibrado, pero el precio es, sin duda, excesivo

6 SOBRE 10

ALTERNATIVAS
■ **PS1: BUST-A-MOVE 4** (PSMAG 25 8/10) Los que no conozcan la saga se harán adictos a esta entrega
■ **PS2: FANTAVISION** (PSMAG 47 8/10) Puzzles, fuegos artificiales... una pasada. Brillante, chispeante y divertido



Al final, lo que cuenta de verdad es dejar fuera de juego a los rivales con armas enormes





¡No dispare! Recuerda que si van vestidos de blanco es que son civiles o médicos, lo cual significa que o no les disparas o bien les empleas como escudos humanos



PRIMER VISTAZO

Red Faction

TE PRESENTAMOS EL JUEGO QUE REVOLUCIONARÁ EL PA

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Proein
- **FABRICANTE** Volition
- **GÉNERO** *Shoot 'em up* en primera persona
- **A DESTACAR**
  - 20 niveles no lineales con unos entornos naturales únicos
  - Motor Geo-Mod con modificación de geometría arbitraria en tiempo real, lo que significa que todos los elementos o personas a los que dispares en pantalla sufrirán daños
  - Objetivos que se basan tanto en el sigilo como en la acción
  - Seis vehículos de tierra, mar y aire
  - Editor de niveles avanzado incluido en el juego
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Marzo
- **CONTACTO** www.redfaction.com

Te las has visto y deseado con un sinfín de malos ávidos de sangre y esbirros con las pistolas en alto, has conseguido llegar a la puerta cerrada y justo entonces te das cuenta de que te has olvidado de recoger la tarjeta de seguridad en algún lugar del nivel. Antes de desandar el camino, descargas en balde la mitad de la munición en la maldita puerta. ¿Te suena de algo? Bueno, pues esto va a cambiar.

En *Red Faction* no necesitas la llave correcta para poder cruzar una puerta, basta con pillar el lanzacohetes para reventar puertas y bisagras. Casi todos los elementos que forman el entorno del juego pueden sufrir daños. ¡Eso sí que promete!

CÁRGATE A LOS PECES GORDOS

Sitúate: te encuentras en una colonia futurista de Marte y tu personaje es Parker, un minero que encabeza e instiga a sus compañeros a alzarse contra sus insensibles jefes, la Corporación Ultor. Además de tener que apechugar con unas vidas y condiciones de trabajo espantosas, ahora hay un virus mortal la mar de misterioso suelto por ahí que se los está cargando como moscas. La gota que colma el vaso.

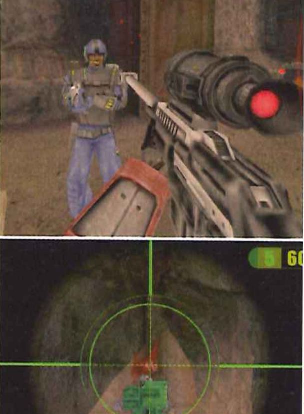
El argumento es complejo: a medida que deambulas de un lado para otro soltando mamporros por las minas, irás descubriendo una sórdida conspiración tras la Corporación Ultor. No te preocupes, porque Volition no se ha olvidado de incluir lo que de verdad ansían los jugadores. Grandes armas y un montón de tiros. Por el momento, hay 15 armas entre las que elegir, desde las pequeñas pistolas de mano

Los transportes de tropas blindados y los submarinos son dos de los vehículos con que podrás pasearte y hacer de las tuyas







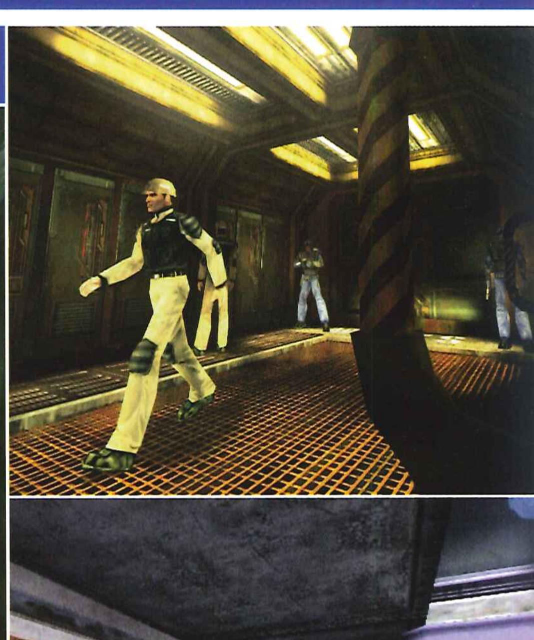




■ PARKER, EL PERSONAJE PRINCIPAL, ES UN CRUCE ENTRE UN MINERO PELEÓN Y DOUG QUAID, DE *DESAFÍO TOTAL* ■ *RED FACTION* CONTIENE EL IMPRESCINDIBLE RIFLE DE FRANCOTIRADOR ENTRE SUS 15 ARMAS ■ UN MOTOR ESPECIALMENTE



Achicharrado vivo. El combate cuerpo a cuerpo con minas antipersonales consigue resultados de lo más explosivos



NORAMA DE LOS *SHOOTERS* EN PRIMERA PERSONA

hasta los lanzacohetes y los rifles de francotirador obligados. Algunas contarán con un dispositivo de infrarrojos, lo que te permitirá encargarte de enemigos que habrás localizado a través de los muros.

ORGULLO CARMESÍ

Al igual que *The Getaway* (date una vuelta por *PSMag 42*), *Red Faction* saca provecho del potencial de la PS2 para ofrecer un realismo óptimo en el campo de batalla. En el caso de *Red Faction*, se consigue gracias a la tecnología Geo-Mod de Volition, un motor creado especialmente para el título que permite hacer desaparecer estructuras y muros así como enemigos humanos.

Y eso no es todo amiguitos. La lista de las asombrosas características que reúne *Red Faction* podría llenar el libro de física más violento del mundo. Dispara contra un cristal y luego contempla, alucinado, cómo la bala lo agrieta antes de hacerlo añicos en miles de diminutos fragmentos. Quédate de piedra al ver cómo rediriges un torrente de lava y la pared se convierte en cascotes. Respira hondo cuando la corriente de aire procedente de un ventilador gigante manda la granada que acabas de lanzar en la dirección equivocada.

Si *Red Faction* exprime todo su potencial, tendremos un clásico entre manos.

Red Faction reproduce la esencia de la PS2: redefine los límites de los videojuegos, a diferencia de las apresuradas actualizaciones de títulos ya existentes que han constituido la mayor parte de la primera hornada de lanzamientos. ¡Viva la re*Volition*! ■

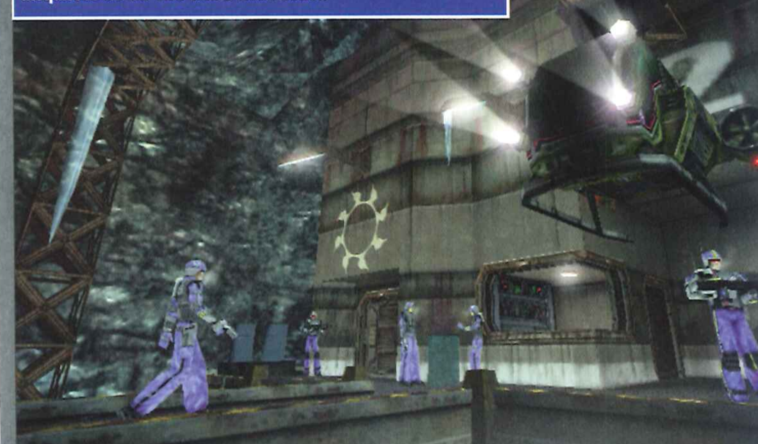
No llames al fontanero





¿Tienes un problema con las tuberías? No hay problema. Lo único que necesitas para hacer unos cuantos arreglillos caseros es un *blaster* pesado. *Red Faction* promete ser el primer *shoot 'em up* para PlayStation que ofrece un entorno interactivo de verdad, en el que casi todos los objetivos a los que apuntes, ya sean animales o minerales, pueden acabar borrados del mapa.

Obras de arte. Estos fondos de lujo aportan el toque inequívoco de los 128 bits a *Red Faction*



EÑADO PARA EL JUEGO SE ENCARGA DE CREAR LAS SUAVES ANIMACIONES Y LOS ASOMBROSOS GRÁFICOS ■ ÉCHALE UNA OJEADA A LOS FRAGMENTOS DEL VÍDEO QUE ENCONTRARÁS EN REDFACTION.COM. SEGURO QUE TE QUEDARÁS DE PIEDRA

¡Sorpresa! dentro de los arm
desprevenidos a s

SNAKE HA VUELTO

Metal Gear Solid 2:

EL MEJOR JUEGO DE PS1 ESTÁ A PUNTO DE SER MEJORADO

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Konami
- **FABRICANTE** KCEJ
- **GÉNERO** Aventura de sigilo
- **A DESTACAR**
  - Una rigurosa física de partículas utilizada para unos efectos visuales sorprendentes
  - Por primera vez en *MGS*, aparece un sistema para apuntar en primera persona
  - Viejos enemigos que regresan con nuevos papeles
  - Kojima pasa del *aliasing (jaggies)* y se concentra en la jugabilidad
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Noviembre
- **CONTACTO** www.kcej.co.jp

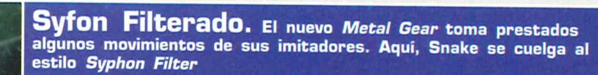
Aunque ya hace casi un año que se mostró por primera vez, *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* continúa dominando la agenda de PS1. Todavía no sabemos cómo será de bueno el regreso de Solid Snake, pero si no es el mejor juego que hayamos jugado nunca, nos vamos a comer los sombreros. Así de bueno nos parece.

Una vez más, Hideo Kojima, el genio que hay detrás de la serie, está rompiendo todas las barreras para conseguir que la experiencia sea lo más cautivadora posible. Los entornos serán mucho más interactivos que en anteriores entregas, pues en esta ocasión Snake se esconde en armarios y detrás de puertas así como en las famosas cajas de cartón que ya aparecieron en la última aventura.

Además de todo esto, Kojima y su equipo han hecho lo imposible para aprovechar todo el poder de la PS2 creando una detallada física de partículas y utilizándola para unos efectos brillantes. Por ejemplo, cuando Snake está de pie bajo la lluvia, las gotas rebotan encima de él con un realismo sobrecogedor y cuando se produce una explosión en un pasadizo, restos de escombros le golpean la cara. No obstante, parece ser que Kojima está empeñado en mejorar la jugabilidad, aunque sea a expensas de estos sorprendentes efectos visuales, ignorando los ocasionales *jaggies*.

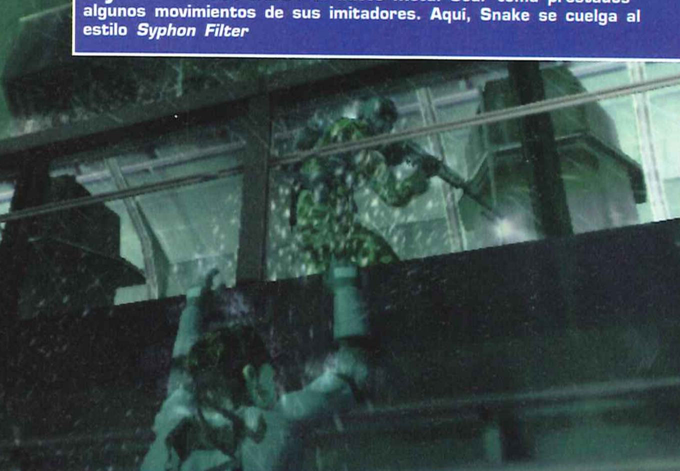
SERVICIO NACIONAL DE SIGILO

Una vez más, tendrás la posibilidad de terminar el juego entero sin matar una sola alma, utilizando los ataques sigilosos. Tal y como sucedía en *MGS*, delatarás tu posición si los enemigos ven tu halo de respiración en



Syfon Filterado. El nuevo *Metal Gear* toma prestados algunos movimientos de sus imitadores. Aquí, Snake se cuelga al estilo *Syphon Filter*



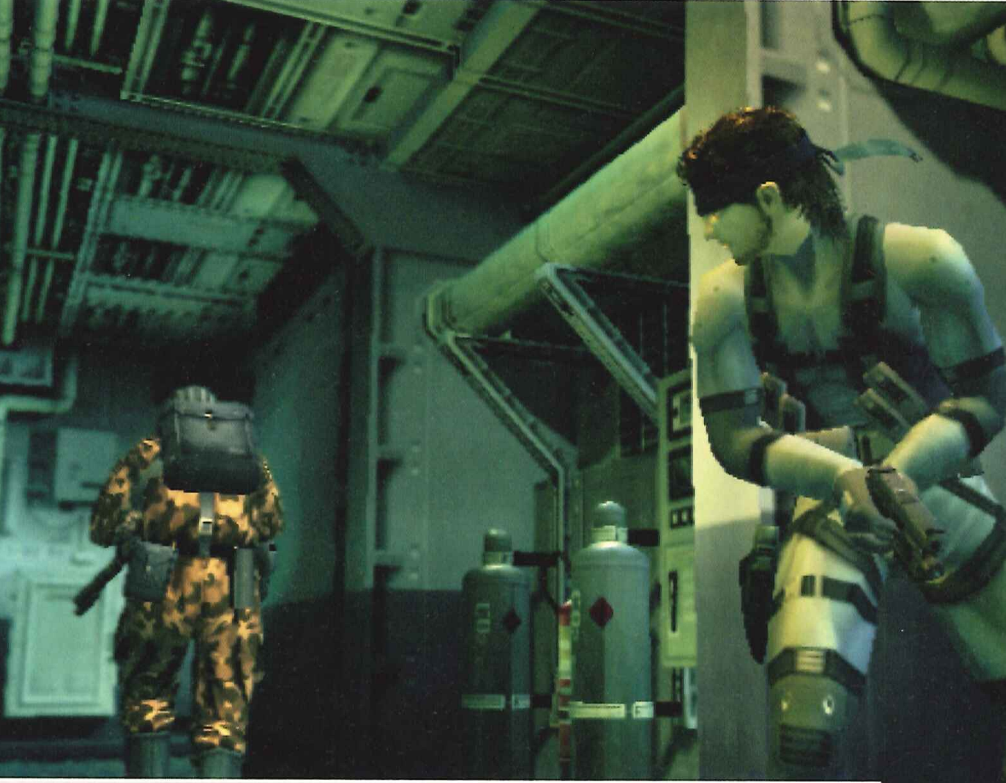




ESTE ES EL QUINTO JUEGO DE UNA SERIE NACIDA A MEDIADOS DE LOS OCHENTA ■ LA MÚSICA DE *MGS2* ES DE HARRY GREGSON-WILLIAMS, QUE HA TRABAJADO EN PELÍCULAS COMO *ENEMIGO PÚBLICO* Y *CHICKEN RUN* ■ KOJIMA CONTRATÓ A MOTOSADA MORI COMO CO

...ora Snake puede esconderse ...s antes para pillar ...enemigos







La caja mágica. Métete dentro de una caja de cartón y escóndete de tus zoquetes enemigos

Sons Of Liberty

Y NO SABES CÓMO...

medio del frío de la noche o si te metes de pies en un charco, pero este aspecto se ha retocado ligeramente. Ahora, por ejemplo, estarás en peligro de exponerte a los enemigos si ven tu reflejo en un espejo o cristal o si detectan tu sombra por culpa de un relámpago.

Pero los efectos del clima sobre el juego no terminan aquí. En esta ocasión, podrás coger un resfriado y las temperaturas bajas harán que te muevas más despacio, con lo que estamos, seguramente, delante del juego más realista hecho nunca.

TE PRESTO UN SIFÓN

En esta nueva aventura Solid Snake podrá colgarse con las manos, un movimiento tomado prestado de *Syphon Filter*, e incluso puede disparar a las tuberías para quemar a los enemigos con el gas que sale de ellas. No obstante, el punto donde se ha concentrado más la atención de Konami es la inteligencia artificial de los enemigos. Cada unidad tiene un comandante y trabaja como un equipo, llevando en ocasiones escudo de plexiglás para protegerse. En el modo en primera persona, podrás dispararles a las piernas en lugar de intentar romper los casi impenetrables escudos.

MGS2 gira en torno a una nueva superarma, el Metal Gear Ray, diseñado para destruir los otros Metal Gear que aparecen por todo el planeta después de que los diseños de éstos fueran robados. Los hijos de la libertad, un grupo terrorista, están desesperados para echarle el guante a esta tecnología tan poderosa y abordan un barco para robar la bestia mortífera. Pero con lo que no cuentan estos chicos es con la presencia del señor Snake. Te iremos contando.

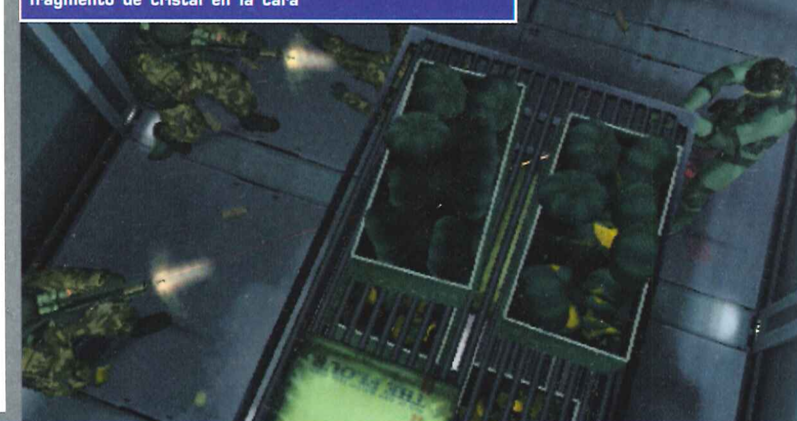
Un tirador avispado





En *Sons Of Liberty* el modo para apuntar en primera persona hace su debut en un juego completo de *Metal Gear*. En esta ocasión, puedes disparar a las rodillas desprotegidas de los soldados para evitar sus escudos de plexiglás. Las posibilidades de este nuevo modo son infinitas. Por ejemplo, todos los villanos se comunican entre ellos a través de *walkie-talkies*. Un buen disparo a su transmisor y les aislarás del resto de sus colegas.

Particularidades físicas. Gracias al modelo físico empleado, los objetos pueden romperse en partículas, con lo que Snake podría recibir algún fragmento de cristal en la cara



...ERO MILITAR ■ *METAL GEAR SOLID* LLEVA VENDIDAS MÁS DE SEIS MILLONES DE COPIAS EN TODO EL MUNDO



En el menú de personajes encontrarás a varios conocidos: 11 luchadores reciclados de los dos juegos anteriores, y el jefe final, al que puedes seleccionar desde el principio (es el mejor, claro).



En la barra de energía verás la vida que le queda a tu personaje, si puede o no transformarse, cuánto tiempo de transformación le queda, y la energía que puede recuperar estando transformado. Muchos datos que ver en una ojeada rápida, ¿eh?

LOS LUCHADORES MÁS BESTIAS DE PSONE NO QUIEREN PERDERSE LA FIESTA DE LOS 128 BITS

Bloody Road 3

«LOS ESCENARIOS SE PARECEN A LOS DE *DOA2*»

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Virgin
- **FABRICANTE** Hudson Soft
- **JUGADORES** Dos
- **A DESTACAR**
  - Un aspecto inmejorable
  - Espectaculares transformaciones
  - Escenarios muy detallados e interactivos
  - Sólo un personaje nuevo
  - Pocas opciones y modos de juego
  - ¿Demasiado rápido, tal vez?
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Junio

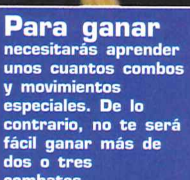
Ahora que todas las compañías de videojuegos quieren subirse —de cualquier forma— a la PS2, Hudson no ha querido ser menos y ha rescatado su *beat' em up* más famoso para darle un baño en bits y velocidad.

La serie *Bloody Roar* siempre ha tenido un encanto especial aunque, objetivamente hablando, ninguno de los dos juegos que aparecieron para PSOne era muy largo. Ni tenían grandes gráficos. Ni podías escoger entre muchos personajes. Ni había muchos modos de juego... Ni siquiera el argumento hubiera sido capaz de atraer al gran público de no ser por la especial característica de sus personajes: humanos capaces de transformarse en bestias.

En *BR3* puedes escoger entre 12 personajes, reciclados de los dos juegos anteriores (a excepción de uno). Seguro que los conoces a todos: Uriko la bestia, Alice el conejo, Yugo el lobo, Stun el insecto, Xion el No-Nato... Bueno, a éste último no le conoces, porque es el jefe final y se trata del único luchador nuevo. Las transformaciones, como siempre, son posibles gracias a una barra de energía complementaria que se va rellenando durante el combate. Cuando el luchador se convierte en bestia, se vuelve más fuerte y resistente a los golpes, y tus ataques son más espectaculares, rápidos y numerosos. Todos los personajes, sin excepción, tienen un aspecto inmejorable, y se mueven a una gran velocidad. Los escenarios también se han retocado, y ahora tienen un aspecto parecido a los de *DOA2*, aunque más pequeños, con varios pisos por los que puedes caer. Sin embargo, aquí tendrás que empotrar a tu adversario varias veces contra la misma valla para que ésta se rompa del todo (se irá deformando con cada golpe, te encantará).

¿Puede *Bloody Roar 3* colocarse entre los grandes de PS2, *TTT* y *DOA2*? La verdad es que no lo tiene nada difícil, porque los «grandes» de PS2 no han resultado ser tan grandes como deberían... Quizás las mejoras gráficas de *BR3*, su velocidad vertiginosa y el encanto especial de los humanos-bestias de Hudson sean capaces de convencer al gran público. Al fin y al cabo, todos tenemos un lado animal, ¿no? ■

Para ganar necesitarás aprender unos cuantos combos y movimientos especiales. De lo contrario, no te será fácil ganar más de dos o tres combates...

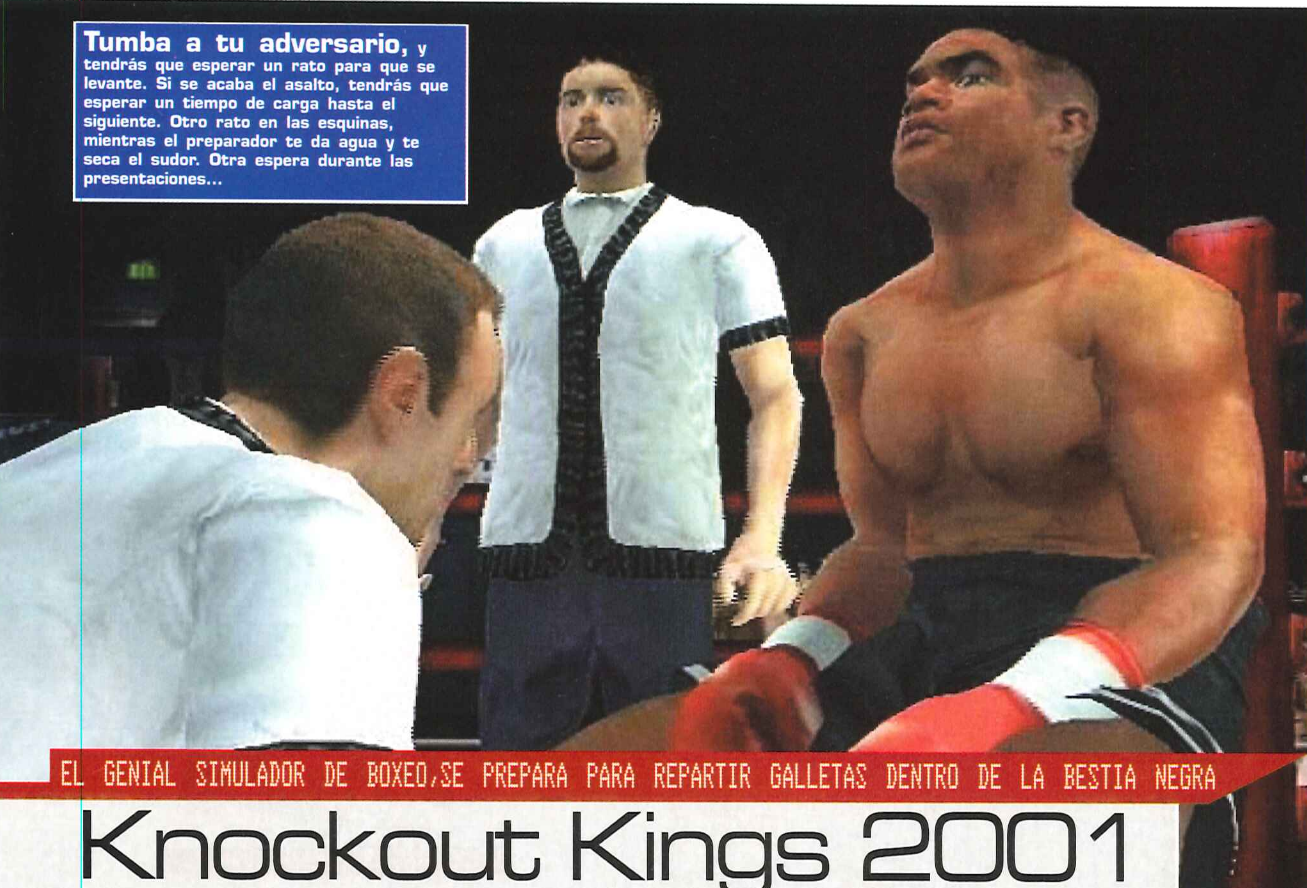






Un juego de lucha japonés sin argumento, no sería japonés. Por eso, cada personaje tiene una historia propia. Ninguna es gran cosa, pero ahí están...

Hudson nos ha hecho muy felices con su intención de sacar un nuevo *Bloody Roar*, y aunque el lavado de cara de *BR3* quizás no sea suficiente, su competencia en PS2 también es algo incompetente aún...



Tumba a tu adversario, y tendrás que esperar un rato para que se levante. Si se acaba el asalto, tendrás que esperar un tiempo de carga hasta el siguiente. Otro rato en las esquinas, mientras el preparador te da agua y te seca el sudor. Otra espera durante las presentaciones...

Aquí encontrarás a todos los grandes boxeadores de la historia, como en PSOne. Evander Holyfield es una fantástica elección, sí señor



EL GENIAL SIMULADOR DE BOXEO,SE PREPARA PARA REPARTIR GALLETAS DENTRO DE LA BESTIA NEGRA

Knockout Kings 2001

«LOS LUCHADORES ESTÁN MÁS DETALLADOS QUE EN PSONE»

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Electronic Arts
- **FABRICANTE** Electronic Arts
- **JUGADORES** de uno a dos
- **A DESTACAR**
  - Gráficos muy detallados
  - Movimientos muy reales
  - Inexplicablemente lento
  - Cabría esperar más, después del de PSOne
  - ¿Nada nuevo para PS2?
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Finales de febrero

¿Pero qué ha pasado? ¿Una pequeña indigestión de bits? ¿Cómo es posible que *KO Kings* funcione mejor en PSOne que en PS2? Bueno, bueno, no nos alarmemos, que todavía se trata de una versión temprana del juego.

Lo que pasa es que todavía estamos alucinando con el realismo del *KO Kings* de PSOne, con la fluidez de su movimiento, la verosimilitud de la animación, etc. Y claro, cuando hemos visto la versión beta del juego para PS2, se nos ha caído el alma al suelo. ¡Es lentísimo! Los luchadores se mueven como tortugas, pegan como nenazas y sólo parecen de verdad durante las secuencias de vídeo (cuando intentan levantarse del suelo, cuando celebran las victorias, etc.). ¿Qué les ha ocurrido a estos tipos duros? Además, los tiempos de carga se hacen insoportables

. Después de cada *round*, después de cada victoria o derrota... Te pasas mucho más tiempo viendo *loadings* y secuencias de vídeo que jugando. Intolerable. Los luchadores están mucho más detallados que en PSOne, sí, pero aun así, gráficamente esperábamos más mejoras.

Poco público (que se mueve, pero es plano, muy gracioso), pocos efectos de luz... Poco de todo. A la PS2 se le duermen la mitad de los bits de no usarlos. ¿Por qué? Definitivamente, el *KO Kings* de PS2 tiene que mejorar muy mucho para alcanzar el nivel de jugabilidad y adictividad de su homónimo para PSOne. Esperemos que lo consiga antes de que el tiempo se acabe y el árbitro llegue a contar hasta diez...

Aunque los boxeadores están mucho más detallados aquí que en PSOne, el resto (escenario, público, etc.) no ha cambiado apenas respecto al juego de PSOne. Estaría bien encontrar unas cuantas mejoras en el juego final...



Esperamos que el *KO Kings* de PS2 cambie mucho de aquí a la versión final, porque la beta que hemos probado es excesivamente lenta, y esa lentitud destroza por completo todo posible rastro de jugabilidad.



COMPLETA TU COLECCIÓN DE DEMOS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION DE TODA LA HISTORIA
CD INCLUYE: DEMO JUGABLE FINAL FANTASY VIII
FFVII
LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE FINAL FANTASY VIII
FINAL FANTASY VIII
LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL
FFVIII
CD INCLUYE: DEMO JUGABLE MEDIEVIL 2
¡POR FIN UNA DEMO JUGABLE!
MediEvil 2
ESPECIAL MEDIEVIL 2
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES STIKER '96, THREE LIONS, ACTUA SOCCER, KICK OFF WORLD, ACTUA SOCCER 2, POWER SOCCER 2, WORLD LEAGUE SOCCER, ADIDAS POWER SOCCER '98 Y ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97
PlayStation Especial Fútbol
ESPECIAL FÚTBOL
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES ISS PRO '98, COOL BOARDERS 3, FIFA 2000, TONY HAWK'S SKATEBOARDING, ESTO ES FÚTBOL, ACTUA ICE HOCKEY 2, VICTORY BOXING 2, JONAH LOMU RUGBY, AK'S COURT TENNIS
PlayStation Especial deportes 4
ESPECIAL DEPORTES
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES RESIDENT EVIL, SILENT HILL, QUAKE II, SOUL REAVER, DINO CRISIS, NIGHTMARE CREATURES, DEATHTRAP DUNGEON, CARMAGEDDON, DOOM, EXHUMED
PlayStation Básico 4
ESPECIAL TERROR
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES CRASH TEAM RACING, DRIVER, WIP3OUT, COLIN MACRAE RALLY, SPEED FREAKS, RIDGE RACE TYPE 4, TOCA 2, V-RALLY 2, CIRCUIT BREAKERS
PlayStation Edición coleccionistas 2
ESPECIAL COLECCIONISTAS 2
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES GRAN TURISMO, CIRCUIT BREAKERS, COLIN MACRAE RALLY, S.C.A.R.S., DESTRUCTION DERBY 2, TOCA, WIPEOUT 2097, TEST DRIVE 5, MOTORHEAD
PlayStation Especial Carreras
ESPECIAL CARRERAS
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES TEKEN 3, TEKEN 2, RIVAL SCHOOLS, BLOODY ROAR, CARDINAL SYN, DYNASTY WARRIORS, DEAD OR ALIVE, VICTORY BOXING 2, MORTAL KOMBAT 3, BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
PlayStation Especial Lucha
ESPECIAL LUCHA
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES GRAN TURISMO 2, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, METAL GEAR SOLID, FIFA 2000, CRASH BANDICOOT 3, FINAL FANTASY VIII, DRIVER, WIP3OUT
PlayStation Especial 5
ESPECIAL 5
Remite tu pedido indicando claramente tu nombre y dirección a:
MC EDICIONES S.A. Paseo San Gervasio 16-20 - 08022 BARCELONA
FORMA DE PAGO: Contra reembolso (+400 Ptas. gastos de envio)
Precio de cada ejemplar 975 Pesetas

CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*



Legend of Dragoon



Sheep

JUEGO DEL MES



«¡Temblad, vampiros del mundo! *Blade* os enseñará sus colmillos»



¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!



Golpes críticos. Pulsa y mantén pulsado el botón de disparo para incrementar la barra de golpes críticos y causar así un mayor daño



El hombre del tiempo ha anunciado granizo, rayos, truenos y viento

LLEGA EL JUEGO DE LA PELI Y LE ECHAMOS UN MORDISCO



Blade

«Cuando los malos se acercan demasiado, acaban con el remilgado

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Hammerhead
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

En la gran pantalla *Blade* tenía sin duda sus momentos, pero cuando no se trataba de luchas coreografiadas de chupasangres, la cosa parecía perder un poco de gracia. La enrevesada historia del vampiro se contaba de una manera tan simple que parecía incluso un poco tonta. Los cómics (que vieron nacer a este vampiro) y los juegos pueden manejar este tipo de material *pulp* con mayor facilidad, con lo cual una licencia de *Blade* debería ser canela fina, ¿no? Pues no.

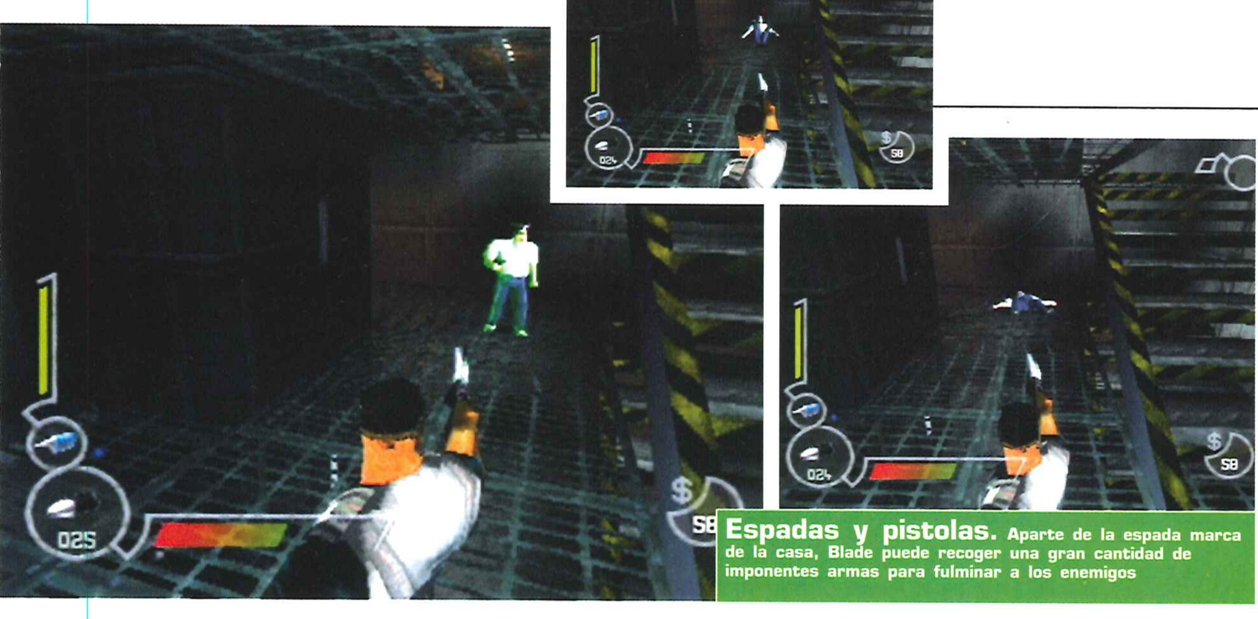
En esta ocasión hay un montón de cosas (vamos a dejar esto bien claro desde un principio) a las que hincarle el diente, como luchas con espadas, cuatro armas diferentes (cada una con sus respectivas cargas de munición) y una variedad más que notable de enemigos no muertos. Debes escoger un tipo de arma concreta para cada tipo de enemigo, es decir, utilizarás tus balas de plata o tu espada de plata para infligir el mayor daño posible a un vampiro, y usarás la munición de plomo normal para deshacerte de sus secuaces.

Metido en la piel de Blade, un personaje mitad hombre mitad vampiro que puede caminar bajo la luz del sol, deberás librar al mundo de los vampiros adentrándote en la Casa de Erebus (el consejo de las 11 tribus vampíricas). Dos de estas tribus, la despiadada Pallintine y la maquiavélica Dragonetti, están enfrentadas por el control del consejo. Durante tus investigaciones, tu mentor Whistler es secuestrado y, como consecuencia, te verás en medio de esta guerra. Estamos, pues, ante un material rico y apasionante que se irá desvelando paulatinamente mediante secuencias de vídeo.

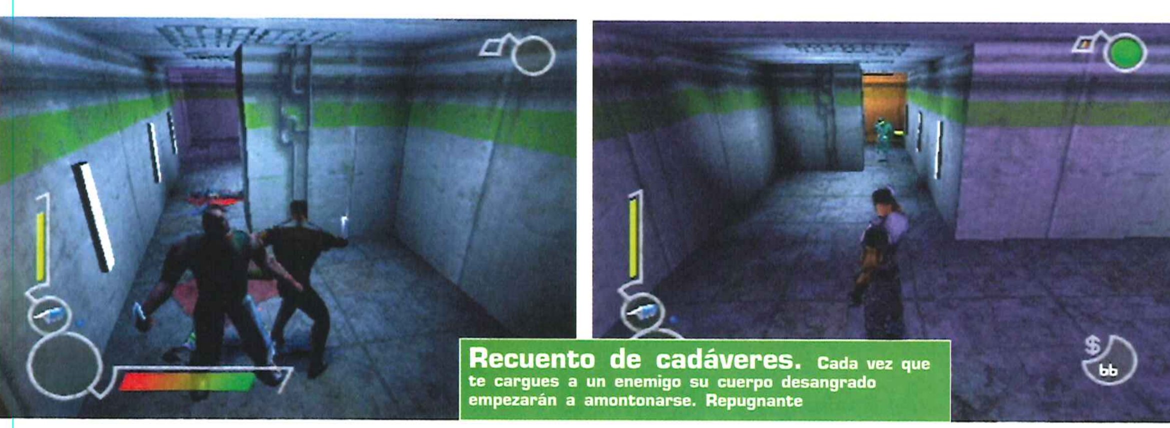
El juego y la historia también están estructurados de un modo que da cierta libertad, lo cual resulta grato. Evita la típica estructura de misiones o niveles, puesto que la mayoría de las localizaciones del juego están segmentadas con precisión y los puntos para guardar la partida están esparcidos con moderación a lo largo de la aventura. También es, hasta cierto punto, no lineal, puesto que no hará falta que visites determinadas zonas, aunque éstas pueden contener *power-ups* o uno de los 14 Glifos (no son necesarios para terminar el juego, pero abren pantallas de biblioteca especiales en el menú principal).

Todo lo dicho hasta ahora son buenas ideas. El tipo de cosas que separan a un buen juego de uno normalillo (asumiendo, eso sí, que el resto del juego esté a la altura de las circunstancias). Y ahí es precisamente donde *Blade* tropieza. Los problemas se hacen evidentes ya al principio cuando te ves forzado a asumir unos controles torpes y una cámara que se mueve a trompicones. El fallo más serio de todos es, por desgracia, el sistema de control. No está mal para abrirse camino a través de los niveles, pero falla cuando llega la hora de los combates.

Puesto que sólo puedes correr cuando avanzas hacia delante, en muchas ocasiones acabarás dándote de cabeza con algún enemigo. Y del mismo modo, aunque tú no choques con ellos, ellos sí correrán directos hacia ti. Esto no representaría ningún problema si Blade no tuviese tantos problemas para ir hacia alguna dirección que no fuese hacia delante, como los tiburones. Deberás realizar un lento paso a un lado conjuntamente con un botón lateral, aunque incluso esto resulta rápido si lo comparamos con su artrítico giro de 180º. Y para rematar todo esto, cuando los chicos malos se acercan demasiado, acaban con el remilgado de Blade en cuestión de segundos con dos o tres golpes directos.



Espadas y pistolas. Aparte de la espada marca de la casa, Blade puede recoger una gran cantidad de imponentes armas para fulminar a los enemigos



Recuento de cadáveres. Cada vez que te cargues a un enemigo su cuerpo desangrado empezarán a amontonarse. Repugnante

de Blade en cuestión de segundos»

Y no es que estemos ante ningún reto difícil y gratificante. Es difícil y frustrante. Y debido a que tienes que seleccionar el arma y la munición apropiadas para acabar con cada enemigo, esto no hace más que agravar el caos en el que acaban sumidos los combatientes de vez en cuando. Por si fuera poco, los extraños e inestables ángulos de cámara acaban resultando irritantes. Si te alejas demasiado de los pilares (véase Cómo derrotar a la sacerdotisa) desaparecerás de la pantalla y no sabrás en qué dirección estás mirando. Es una lástima que *Blade* fracase de manera tan estrepitosa en los aspectos básicos, ya que es un título que tiene elementos interesantes. Tiene estilo, música y sonidos que crean ambientación, y hay algunos escenarios realmente impresionantes. El tema de los vampiros funciona bien y también la historia, aunque los puzzles raramente suponen algo más que encontrar la llave de una puerta. Es jugable, pero acaba resultando molesto y, dado su potencial, decepcionante.

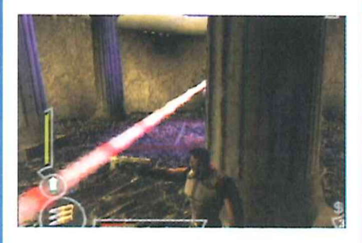


Todo por la pasta. Hay multitud de ocasiones para aumentar tus arcas a medida que avanzas

CÓMO...
DERROTAR A LA SACERDOTISA



Una de las partes más difíciles en *Blade* es el combate con la Sacerdotisa. Encerrada en su cámara, no parará de dar vueltas mientras lanza rayos rojos, mientras un guardia corre a tu alrededor disparándote directamente.



El único modo de evitar que te alcance su rayo es esconderte detrás de uno de los pilares de la cámara cuando uno de sus disparos se dirija hacia ti. Sal de tu escondite y dispara.



Pero la sacerdotisa es invulnerable. La única forma de herirla es colocarte de tal manera que cuando el guardia dispare, su proyectil verde alcance a la Sacerdotisa y le cause el daño que se merece.



SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

(PSMAG 39 8/10)

Si lo que buscas es acabar con muertos vivientes, nada puede hacerle sombra a este clásico machacazombis



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Localizaciones logradas y algunos escenarios buenos	7
JUGABILIDAD:	La aventura no es mala, pero fallan los combates	6
ADICTIVIDAD:	A pesar de sus fallos, te metes en la historia	7

CONCLUSIÓN

Tiene una historia no lineal que te deja libertad, una ambientación rica, buenas armas y estrategias. Es una lástima que la mecánica de los combates estropee lo que podría haber sido una aventura arcade con clase





Un camino embarrado. A pesar del atractivo de las piruetas sobre dos ruedas, *McGrath Vs Pastrana* no es precisamente espectacular visualmente y acaba resultando más bien sosillo



Corazón partido: si tener que elegir entre uno de estos dos chavales es demasiado para ti, pásate al modo para dos jugadores y controla un mando con el pie y el otro con las manos

NO, NOSOTROS TAMPOCO SABEMOS QUIÉNES SON



Freestyle Motocross McGrath Vs Pastrana

«No hay ninguna sensación de velocidad ni adrenalina»

DISTRIBUIDOR	**Acclaim**
FABRICANTE	**Z-Axis**
DISPONIBLE	**Sí**
IDIOMA	**Manual en castellano**
PRECIO	**4.990**
NÚMERO DE JUGADORES	**De uno a dos**

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX (PSMAG 46 8/10)
Otro festival de acrobacias con licencia, aunque con menos barro y sin moto

Desconfía siempre de un juego que empieza por ofrecerte una elección imposible. Y eso es exactamente lo que *McGrath Vs Pastrana* hace. Nada más poner el juego aparecerá la pantalla de selección de personajes que te ofrece la posibilidad de escoger a McGrath, el listillo de turno con su perilla de turno quien, por lo visto, es «el mejor motorista de Supercross de todos los tiempos» o, a Pastrana, el enclenque adolescente con gorra que tiene asegurado su sitio en el juego gracias a su supuesto status de «motociclista revelación en la modalidad *freestyle*». O sea, una dilema insoluble.

Si te las arreglas para pasar de este punto, verás que debajo de esto se esconde un juego relativamente aceptable. Está ambientado en el fangoso, acelerado y acrobático mundo del motocross *freestyle* (estilo libre), aunque aquellos que nunca hayan experimentado sus delicias embarradas podrán pillarle el tranquillo con relativa facilidad. El juego ofrece la posibilidad de jugar como si fuera un arcade de carreras o, al estilo de *Tony Hawk*, en un circuito cerrado en el que tu posición es irrelevante y lo más importante es llevar a cabo tropecientas toneladas de acrobacias ridículamente peligrosas a lo largo del recorrido. Aquellos más habilidosos pueden incluso intentar ambas cosas a la vez.

Las acrobacias se realizan mediante simples combinaciones de los botones y la sutilidad no es algo que abunde en este sentido. El apartado de las carreras tampoco se preocupa demasiado por la habilidad del jugador. Demasiado a menudo, las curvas pueden tomarse tranquilamente con el gas a fondo, y ganar a los pilotos controlados por la máquina depende no tanto de tus habilidades motorísticas, sino de encontrar los atajos que hay en los nueve circuitos.

La mayoría de los atajos los descubrirás saltando distancias improbables que te llevarán a zonas escondidas, una tarea fácil gracias al disparatado (y algo irritante) sistema físico del juego. Aunque el problema principal de *McGrath Vs Pastrana* es que cuando te encuentras en el centro neurálgico de la acción o volando y chillando por encima de un pozo de lava de 20 metros, no existe ninguna sensación de velocidad y, consecuentemente la adrenalina brilla por su ausencia.

Este ritmo calmado sin duda atraerá a algunos, y hay suficientes circuitos, motos y competiciones especiales como para que se mantengan ocupados un ratito. Los retos son divertidos y con el modo de dos jugadores a pantalla partida también pasarás un buen rato.

Y ése es precisamente el fallo de *McGrath Vs Pastrana*; la diversión que ofrece es pasable y los fanáticos de las motos disfrutarán echándole un vistazo, pero su corazón late con muy poca fuerza y no consigue bombear tanta sangre como la que corre por las venas del *Moto Racer World Tour*, de Sony, o el *Ducati World*, de Acclaim.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Pasables en comparación con otros juegos de motos	6
JUGABILIDAD:	Sin alma, sin ningún tipo de sensación de velocidad	4
ADICTIVIDAD:	Algunos aspectos prolongan su vida	7

CONCLUSIÓN: Si eres un fanático de las motos desesperado por un juego de motocross, a pesar de su medio-cridad, este título apagará tu sed. Sería cruel calificarlo de aburrido, así que diremos que está falto de espectacularidad.



ESPECIAL COLECCIONISTAS 3 YA A LA VENTA



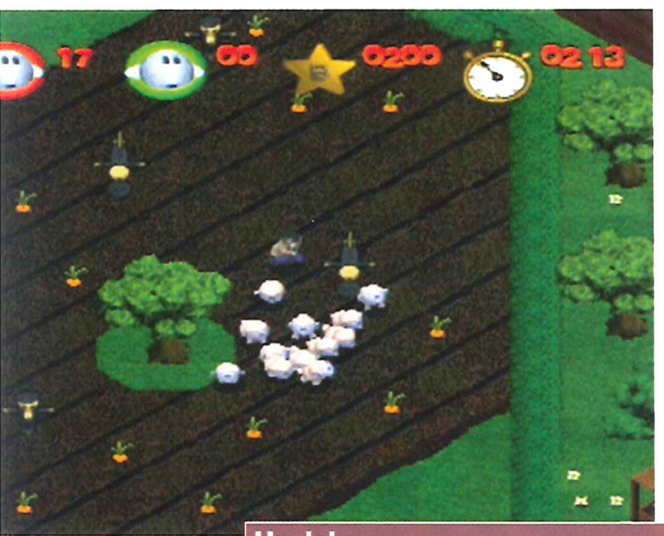








Rivaldos lanudos. ¿Acaso el modo multijugador de *Sheep* puede *llegar* a ser un rival para *FIFA* o para *ISS*? Probablemente, no



Un lobo con piel de oveja. *Sheep*, un simple caso de conducir lanudos animales de granja o un incisivo comentario sobre la naturaleza humana... En cualquier caso, todo es bastante inocuo

¿UNA MARAVILLA LANUDA O PROBLEMAS HASTA EL PESCUEZO?



Sheep



«Un juego de esta complejidad debería avanzar de forma más gradual»

DISTRIBUIDOR	PlanetaDeAgostini
FABRICANTE	Mind's Eye
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

LEMMINGS
Un estupendo juego de puzzles de los de antaño. Imprescindible

Eres el pastor jefe (uno de los dos humanos o de los dos perros), y tu trabajo consiste en corretear detrás de un rebaño de zombis lanudos y convencerles de que vayan desde el punto A, un agradable y tranquilo campo de pasto, hasta el punto B, un camión que espera al final del nivel. Los obstáculos que te encontrarás en el camino serán el tráfico (que te aplasta), el agua (que te ahoga), las trilladoras (que te trituran), toros enloquecidos (que te pisotean), lobos (que te comen) y máquinas trasquiladoras algo pasadas de vueltas (que te mutilan).

Hasta aquí, todo muy parecido a *Lemmings*. Sin embargo, en vez de asignarles habilidades especiales a tus colegas ovinos, lo que haces es escoger una raza al comienzo de cada nivel. Las ovejas de la especie Pastoral se mantienen juntas, las de la especie Industrial parece ser que se distraen con facilidad, a las de la especie Lanudas aparentemente les atrae el ruido, y las Neogenéticas parecen tener un poco más desarrollado el sentido de la orientación. La idea es mezclar y combinar las cuatro razas en los cuatro subniveles de cada misión, por desgracia, siguiendo el método de ensayo y error.

Sheep es un juego bien planteado, con encanto, humor y ciertos toques salados ocasionales, como por ejemplo meter al rebaño en una «máquina de disfraces» que cubre a las ovejas con unas pieles de lobo para así poder pasar al lado de un grupo de perros con malas pulgas. Por desgracia, eso es todo.

Los niveles de *Sheep* son más aleatorios y más largos que los de *Lemmings*. No hay forma de planear nada de antemano y además no existe ninguna sensación de progresión. Al final siempre terminas en problemas, y aunque los carteles explicativos siempre son bienvenidos, un juego así debería avanzar de forma más gradual.

El problema básico es que carece de la opción de estudiar el nivel antes de empezar (ni siquiera de verlo mediante un recorrido visual automatizado). Esto da lugar a que, a menudo, mientras te diriges hacia la dirección que crees correcta, te encuentras de repente con una pared, una valla o una carretera, y te ves obligado a dar media vuelta. Puesto que el límite de tiempo es apretado, un incidente de este tipo acaba obligándote a correr o peor, a volver a empezar la partida. Algunos de los niveles más avanzados son tan traicioneros que recurrirás al traslado de ovejas una por una para superar los obstáculos en vez de ir por la ruta prevista.

Los adictos a los puzzles (y los pastores de ovejas, quienes resoplarán al reconocer los problemas que provocan estos cuadrúpedos) tal vez disfruten de este enfoque menos rígido, pero nos da la impresión de que estamos ante el vago recuerdo de un juego que ya fue diseñado años atrás, y con más acierto.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Excelentes en las escenas de vídeo, pero los movimientos son bruscos	4
JUGABILIDAD:	Bastante buena, pero carece del gancho de *Lemmings* o de *Worms*	6
ADICTIVIDAD:	Su excesiva dificultad le confiere una longevidad más bien frustrante	4

CONCLUSIÓN: Buen intento de reinventar un juego al estilo *Lemmings*. Logra recrear el mismo tipo de humor, pero su calidad no, debido a unos gráficos casi al nivel de un Amiga y por una curva de aprendizaje muy mal diseñada.



SOBRE 10

CON UN NOMBRE ASÍ, ¿CÓMO IBA A FRACASAR?



Hello Kitty's Cube Frenzy

DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
FABRICANTE	New- KidCo
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	N/D
PRECIO	4.995
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Puede que la mayor estrella de la Corporación Sanrio no sea tan famosa en nuestro país, pero en el resto del mundo la gatita de cabeza desproporcionada es una estrella multimedia entre los niños.

Tu objetivo es el siguiente: tienes que guiar a la célebre minina a lo largo de decenas de niveles y recoger objetos que irás encontrando, como cestas de fruta o patines, para conseguir que Kitty vuelva a casa. Los objetos están desperdigados por el escenario y tendrás que manipular bloques de colores que van cayendo (acuérdate de *Tetris*, o de cualquier videojuego de puzzles similar de la última década) para construir puentes o escaleras que permitirán a la preciosa micifuz llegar hasta ellos. Tres sinvergüenzas, Badtz-Maru, Pandaba y Hanamara, intentarán chafarte la guitarra metiéndose por medio y cambiando de lugar los bloques.

El reto reside en controlar tanto los cubos que caen (R1 R2 L1 L2) como a Kitty (←→↑↓) al mismo tiempo, para lo que necesitarás agilidad en los dedos y agudeza en la mente.

Desgraciadamente, la falta de variedad hace que el proceder resulte algo repetitivo. Sin embargo, la necesidad de combinar el intelecto con la pericia aporta a *Cube Frenzy* más profundidad de la que ofrecen muchos de los títulos tontos para niños. ■



Con más aire japonés que un bocata de sushi, *Cube Frenzy* puede acabar en un frenesí de cubos en tu intento desesperado por construir una escalera que alcance el último objeto del lote





GRÁFICOS:	Un frenesí en tecnicolor	7
JUGABILIDAD:	Sorprendentemente complicada	6
ADICTIVIDAD:	¡Aún te queda un buen trecho, querida Kitty!	7

CONCLUSIÓN: Burbujea de color y monerías y, a pesar de ser para los más pequeños, ofrece un reto consistente para los fans de los puzzles. Esperemos que la falta de Uzis o coches a toda leche no te aleje de esta preciosidad

7 SOBRE 10

LA BÚSQUEDA MÁS TORPE DE LA CIUDAD DE ORO



Oro y Gloria: La ruta hacia El Dorado

DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
FABRICANTE	Revolution
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.995
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Por fin ha llegado la versión en juego del culebrón televisivo condenado al fracaso y repleto de sexo y champán. Bueno, la verdad es que la descripción no resulta muy ajustada. *El Dorado* es un juego vinculado a la película de Disney protagonizada por Tulio y Miguel, dos artistas convictos que sólo están interesados en hacer pasta mediante su búsqueda interminable de oro y gloria. Está sazonado con secuencias de vídeo de la película y empieza con los dos personajes preparándose para iniciar la búsqueda de El Dorado, y va desarrollándose al más puro estilo de aventuras gráficas.

El diálogo es pobre y en demasiadas ocasiones los acontecimientos no son más que tinglados elaborados a la medida de los disparatados números del dúo. De hecho, en ocasiones *El Dorado* resulta involuntariamente divertido: los imprecisos controles empiezan siendo entretenidos pero acaban irritando, y la manera en como ambos personajes se mueven al unísono es para mondarse de risa.

El Dorado es una versión simplificada de títulos mucho mejores, como *Broken Sword*, y no tiene mal aspecto. El juego sigue el patrón de los típicos subjuegos que se asocian a este tipo de aventuras, aunque a veces la IA resulta patética.

La acción está demasiado restringida y no se ha puesto suficiente empeño en hacer de este título una aventura para adultos, aunque sus puzzles atraerán a los niños. ■





Esto huele a conspiración. Los protagonistas, Tulio y Miguel, los compañeros más campechanos del mundo



GRÁFICOS:	De hecho, son llamativos, aunque los personajes se muevan a sacudidas	7
JUGABILIDAD:	Aventura gráfica muy simple: el funcionamiento neuronal es opcional	4
ADICTIVIDAD:	La estupidez cómica cansa al cabo de un rato	4

CONCLUSIÓN: Unos gráficos excelentes que no consiguen tapar lo que puede describirse como una jugabilidad mediocre. El desarrollo del argumento también resulta razonable, pero nunca te cautivará como las buenas aventuras

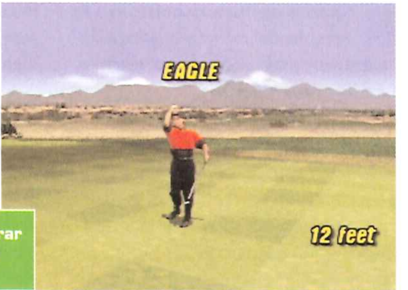


SOBRE 10



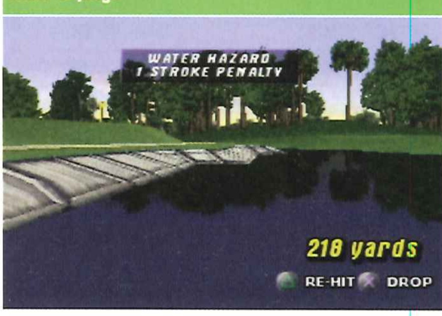
Desalentador. Al pulsar R1 para mirar la caída del *green*, el paisaje asciende y cae como en un minijuego de *Populous*



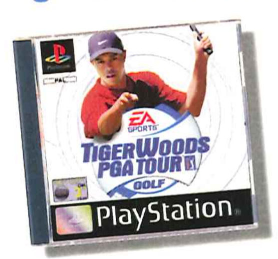




Toca madera. Pulsa X, el indicador de la barra se moverá. Pulsa X de nuevo, el indicador se detiene. Pulsa X por tercera vez y la pelota saldrá disparada. Por desgracia, en eso consiste todo el juego



¿GOLF PARA TODO EL MUNDO O MÁS BIEN UN *BOGEY* DE LA PGA?



Tiger Woods PGA Tour Golf

«No ofrece nada nuevo en términos de jugabilidad»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

PRO18 WORLD TOUR GOLF

(PSMAG 31 8/10)
Aún queda mucho por hacer para llegar a igualar a este juego de simulación

Puede que Tiger Woods sea el jugador de golf más grande de todos los tiempos y la persona que ha logrado convertir un deporte de aire caduco y ropa hortera sólo apto para hombres maduros en un juego de lo más activo y juvenil, pero la inclusión de su nombre en los títulos de golf (*Tiger Woods '99* y *Tiger Woods 2000*) no ha aportado nada nuevo a este género.

PGA Tour Golf es el último juego que ha sucumbido al beso de la muerte del «Tigre». En el preciso instante en que aparecen las opciones en pantalla te asalta una inquietante sensación de *deja vú*. Nos encontramos con los modos Career (Evolución), donde deberás clasificarte para el PGA Tour y luego competir en él, Practice, Stroke, Skins, Match y Tournament. A partir de ahí, *Tiger Woods* se convierte en un calco de los demás simuladores «serios» de golf, ninguno de los cuales llega a la suela de los zapatos del divertido *Everybody's Golf* y su incomparable estilo arcade. El sistema de juego se centra en evaluar el lugar al que apuntas mediante el botón Ⓐ, con lo cual echarás un rápido vistazo hacia adelante, y luego utilizar la barra que hay en la parte baja de la pantalla para determinar la potencia del golpe y la precisión con que le pegas a la pelota. De modo que, para salir triunfante de un recorrido, todo se reduce a perfeccionar tu capacidad para pulsar un botón en dos precisos instantes y efectuar ligeros ajustes para el viento de forma que la bola alcance el *green*, lo que en líneas generales tampoco es muy difícil que digamos.

Las partidas de golf tienen lugar en diversos campos, como Scottsdale, Poppy Hills y Badlands (desde luego, uno de los nombres menos apropiados para un campo de golf, ya que significa «tierras yermas»). Cada uno de los campos ha sido recreado con la habitual precisión de EA. Los paisajes de fondo son agradables, aunque están un poco pixelados, y proporcionan la consabida sensación de relajación campestre.

Por si acaso las calles con su césped recién cortado y los enormes cedros no se ajustan a la atmósfera que deseas, dispones de una opción que te permite juguetear con el entorno. Sin embargo, esto es recomendable sólo si tu idea de «atmósfera agradable» implica el continuo rugir del tráfico en la autopista y un avión de reacción sobrevolando tus maltrechos tímpanos cada diez minutos.

Y para rematar la cosa, cuando las carcajadas de la multitud recorren todo el campo después de que un golpe tuyo se pierda en mitad de los árboles, toda sensación de relajo se desvanece y sólo te quedan ganas de abalanzarte sobre los espectadores blandiendo en el aire tu hierro del nueve cual garrote justiciero. Bueno, aunque tal vez esto le añadiría la emoción que necesita —desesperadamente— *Tiger Woods PGA Tour Golf*. ■

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Por debajo del par	6
JUGABILIDAD:	Demasiado fácil y demasiado aburrido	5
ADICTIVIDAD:	Los incentivos monetarios y las opciones multijugador lo harán durar	7

CONCLUSIÓN: Es un pobre esfuerzo. No ofrece nada nuevo en términos de jugabilidad, es demasiado fácil pillarle el truco y no se acerca ni de lejos a la cómica diversión que ofrece *Everybody's Golf*.



VAYA MONTÓN DE GANSADAS



Pato Donald: Cuac Attack

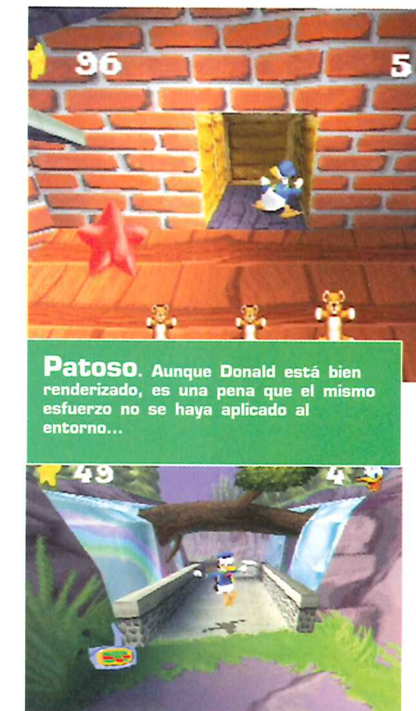
DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
FABRICANTE	Disney Interactive
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.995
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Para ser un juego que resulta bastante divertido y fácil de captar, lo que le falta a *Pato Donald: Quac Attack* es la falta total de innovación. Los mismos principios de los plataformas de siempre se conjugan con una progresión al más puro estilo *Crash Bandicoot*. Con competidores de esta talla en el género, el pobre Donald tiene muy poco que pelar.

Los escenarios no son nada del otro mundo, los malos parecen clónicos y, para poner la guinda, todo está basado en la más que sobada premisa de los viajes en el tiempo.

A medida que vayas avanzando, por cada 100 estrellas conseguirás una vida adicional. En cuanto te hayas terminado los cuatro subniveles y hayas recogido los tres ositos de turno, te enfrentarás al jefe del final del nivel. ¿No te resulta familiar? Disney Interactive no se ha roto precisamente los cuernos para conseguir algo nuevo con la licencia. La típica habla gangosa de Donald está presente y el protagonista está perfectamente recreado, pero los mundos no evocan los dibujos animados, algo que disminuirá su atractivo ante los forofos de Disney. Y, lo que es aún peor, los jugadores a tiempo completo se quedarán fríos ante la falta de originalidad.

Quack Attack está destinado a permanecer a la sombra de juegos como *Rayman 2* o *Spyro*. Y por méritos propios, porque es cualquier cosa excepto original o divertido.



Patoso. Aunque Donald está bien renderizado, es una pena que el mismo esfuerzo no se haya aplicado al entorno...



GRÁFICOS:	Dignos, pero ni asomo de espectacularidad	6
JUGABILIDAD:	Acción tradicional de la vieja escuela. Nada nuevo en el horizonte	4
ADICTIVIDAD:	Demasiado fácil para estimular a los jugadores más mayorcitos	4

CONCLUSIÓN:
Es simple, fácil de jugar y divertido para los jugadores más polluelos. Sin embargo, si estás acostumbrado a productos de la talla de Spyro, te parecerá de lo más trillado del mundo.



¿TE GUSTA EL FÚTBOL? ENTONCES, ESTE JUEGO NO TE GUSTARÁ



European Super League

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Crimson
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Textos en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

***European Super League* podría colocarse como significado de un montón de palabras en el diccionario. Casi cualquiera de las negativas.**

Tiene tan pocos cuadros por segundo, que puedes contarlos con los dedos. Y más o menos lo mismo le sucede al control: desde que pulsas el botón para que tu jugador haga algo, hasta que lo hace, te da tiempo a hacer dos largos en una piscina (da igual si la más cercana está a varios kilómetros). El nivel de detalle es prácticamente inexistente, y no hay comentarios durante el partido. Un juego basado en los clubes europeos en el que, curiosamente, sólo aparecen los equipos más importantes del continente (dos o tres de cada país). ¿Es que no han conseguido todas las licencias? ¿Sólo 16 clubes en total? ¿Qué sentido tiene jugar sólo con unos cuantos equipos reales? Es como si, en un juego de carreras, condujeras un Ferrari sin ruedas porque Bridgestore se ha negado a vender el nombre de sus neumáticos. Absurdo.





Posiblemente, *European Super League* es uno de los juegos de fútbol más flojos de la historia de PlayStation. Como decía alguien: «Cuando lo veas, haz lo que nosotros: ¡corre!»



GRÁFICOS:	Puedes contar los cuadros por segundo	2
JUGABILIDAD:	El control de un *ISS*, pero defectuoso	3
ADICTIVIDAD:	¡Faltan equipos! Así no vale...	2

CONCLUSIÓN:
Definitivamente, resulta imposible encontrar alguna virtud a *European Super League*. Si te gustan el fútbol y los videojuegos, esto es justamente lo que no te emocionará.





Siéntete como O'Neal cuando realices saltos increíbles para machacar la pelota dentro de la canasta. ¡Al ataqueeee!

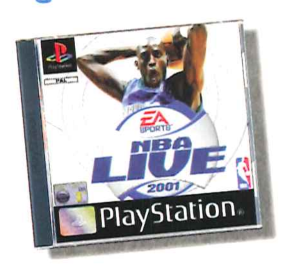






¡Mira lo que hago! Humilla a tu oponente obligándole a mirar una y otra vez las repeticiones de tus mejores jugadas

¿EL MEJOR JUEGO DE BALONCESTO? TAMPOCO HAY QUE DARLE TANTA CANCHA...



NBA Live 2001

«Recrea la fluidez y la velocidad de un partido de baloncesto»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

La serie de juegos *NBA Live* ,de EA, sigue muy, pero que muy por delante de sus competidores, y ha llegado al 2001 sin mostrar señal alguna de que nadie pueda alcanzarle. Sin embargo, también muestra síntomas de que ha dejado de crecer. En cierto modo, se ha convertido en una víctima de su propio éxito. Puesto que los demás juegos son meros títulos de aire arcade o bien flojas imitaciones de *NBA Live*, no hay nadie que intente forzar la máquina, con lo que EA Sports tampoco se siente obligado a avanzar mucho más. Así pues, *NBA Live 2001* no incluye demasiadas innovaciones, pero continúa siendo un buen simulador de deportes.

El juego ofrece opciones de arcade y de simulación, lo que, junto a cuatro niveles de habilidad bien graduados, lo convierte en el mejor juego para todos los públicos. Bueno, el mejor para aquellos que estén interesados en jugar al baloncesto. Puedes jugar un uno contra uno contra Michael Jordan y participar en una competición contrarreloj de tiros de tres si quieres emociones más inmediatas. En el otro extremo, los entusiastas de los fichajes y la gestión de equipos pueden meterse de lleno en los tejemanejes de la NBA y dedicarse a cambiar jugadores, mientras que los más veteranos pueden optar por el modo Challenge, donde deberán efectuar diez asistencias o diez robos de balón para descubrir *power-ups* y otras curiosidades gráficas.

Todo esto está muy bien... siempre que el juego básico esté a la altura. Y en su mayor parte lo está. Es rápido, veloz y accesible. Pero cuidado: tus oponentes harán lo mismo. A pesar de la existencia de una enorme cantidad de alineaciones y esquemas defensivos, la defensa no es el punto fuerte de *NBA Live 2001*. Aunque hay que decir que eso ocurre porque está basado en un juego de la vida real.

Donde *NBA Live 2001* realmente destaca es en la recreación de la fluidez y la velocidad de un partido de baloncesto a lo largo de los cuatro cuartos. Tanto tú como tu oponente realizareis magníficas jugadas y a continuación sufriréis una sequía de canastas, y los marcadores pueden dar la vuelta a causa de una canasta fallada, un robo de balón o por sacar el pie fuera de la línea .

Los jugadores habituales de EA Sports no se sorprenderán si oyen decir que *NBA Live 2001* no supone una gran mejora respecto a sus predecesores. Sin embargo, puesto que ya eran juegos muy buenos, las nuevas animaciones y transiciones y el sonido mejorado suponen otra capa de caramelo a un pastel ya sabroso de por sí. Así pues, eso es lo que hay. Otro esfuerzo de EA muy aprovechable y que puede satisfacer ampliamente tanto al jugador de baloncesto ocasional como al más ferviente de sus admiradores.

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

NBA SHOWTIME

(PSMAG 39 7/10)
Compensa lo que le falta de realismo en general con su jugabilidad y sus tonterías varias

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Una presentación fluida con cantidad de movimientos animados	7
JUGABILIDAD:	Estupenda tanto en modo arcade como en modo de simulación	8
ADICTIVIDAD:	Ideal para enfrentamientos uno contra uno o sesiones más largas	8

CONCLUSIÓN: El nivel de calidad no ha aumentado mucho, pero sigue siendo el mejor juego de baloncesto del mercado. Gracias a sus controles intuitivos, a su juego fluido y a las opciones de arcade, es un título para todos los gustos.



MÓNTA EN TU HELICÓPTERO Y PÁRALE LOS PIES AL TERROR MARRÓN



Army Men: Air Attack 2

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	3DO
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.490
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos



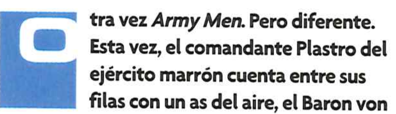
Otra vez *Army Men*. Pero diferente. Esta vez, el comandante Plastro del ejército marrón cuenta entre sus filas con un as del aire, el Baron von Beige, y juntos están tratando de amasar un contingente lo suficientemente grande como para arrasar tus guarniciones verdes. Tú eres el heroico piloto Capitán William Blade, y tu deber es surcar el aire a bordo de varios helicópteros de guerra para destrozar las fábricas de plástico del bando ocre y dar al traste con sus diabólicos planes, haciendo saltar por los aires todo lo que se te ponga por delante.

La acción se revela rápida y abundante, y se desarrolla en emplazamientos tan variados como jardines japoneses o cuartos de juguetes del salvaje oeste. Los escenarios de combate no son ninguna maravilla gráfica, pero resultan variados, coloristas y están sólidamente construidos. A medida que avanzas por las 22 misiones, vas teniendo acceso a nuevos copilotos y helicópteros, y cada uno de ellos te proporciona nuevas armas y posibilidades tácticas.

Cero puntos en originalidad: no es tan diferente de *Air Attack 1* y tiene un parecido más que casual con la serie de helicópteros *Strike*, de EA. Aún así, la variedad de helicópteros tan maniobrables y el surrealismo del armamento resultan atractivos durante un modesto período de tiempo. La existencia de los modos individual y cooperativo aporta una nueva y agradable dimensión de juego más allá de los típicos altercados uno contra uno. Sin duda, el mejor fruto de la cosecha *Army Men*.



Dispones de cinco helicópteros, entre los que encontramos King Cobras y Chinooks, todos ellos repletos de bombas retardadas, fuegos artificiales y un cabestrante para enganchar objetos y moverlos





Official UK PlayStation Magazine VEREDICTO

CONCLUSIÓN: Mientras *Land, Sea, Air* te da ganas de buscar a un niño pequeño y machacarle indignado todos sus juguetes, *Air Attack* resulta hasta casi divertido. El mejor del lote

5 SOBRE 10

OTRO MUÑEQUITO QUE APUNTAR A LA LISTA DE BAJAS



Army Men: Sarge's Heroes 2

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	3DO
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.490
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos



No van a parar nunca. Esta vez nos toca hablar de *Sarge's Heroes 2*, y por desgracia se trata de otro título *Army Men* clasificable en la categoría de «plástico no-reciclable». El juego es tan vergonzoso como buena es la idea, y es que éste podría haber sido el *Micro Machines* de las aventuras en 3D. Pero en lugar de eso, nos encontramos ante una anodina gran chapuza de plástico, con malos gráficos, pobre jugabilidad y triste animación. Muy parecido a su predecesor, de hecho.

El modo campaña te tiene paseándote tranquilamente por mundos en miniatura, protegiendo a tus soldados verdes y haciendo pedacitos al ejército marrón, que se escapa por un portal. El juego resulta simple y soso, y hasta los rambitos a los que va dirigido se sentirán insultados por tan ridículo esfuerzo. Cuanto más juegas, peor se pone la cosa, ya que la selección de armas se revela monótona y los escenarios, pequeños, aburridos y restrictivos.

Lo mismo vale para las partidas de dos jugadores. Los combates a muerte se desarrollan en escenarios tan atiborrados de cosas que la mitad del tiempo no puedes ver a tu hombre por culpa de los lápices de colores gigantes que lo tapan, así que la cosa se reduce a correr tras tu enemigo y endilgarle un buen tiro en el trasero. Los vídeos entre pantallas, que no están mal, la presencia de algo parecido a un argumento y la aparición de un par de señoritas embutidas en brevísimos conjuntos no contribuyen demasiado a dorarnos esta modesta y aburrida píldora.



Preparados. Apunten. ¡FUEGO! Por desgracia, los que merecerían enfrentarse a un pelotón de fusilamiento son Sarge y sus héroes



Edición Oficial Española de PlayStation Magazine VEREDICTO

CONCLUSIÓN: Si ya tienes el primer juego, aquí no encontrarás sorpresa alguna. Así de mal están las cosas. Si no puedes evitar la necesidad de jugar una sesión de *Army Men*, mejor ve a por *Air Attack*



2 SOBRE 10



No vamos a dar un premio a quien adivine en qué película apareció este coche verde. Fue en...



El Aston de Bond, aunque considerado por muchos la cumbre de la ingeniería automovilística, es tan manejable como un ladrillo sobre ruedas. O sea, algo muy malo en un juego en que se exige precisión a la hora de conducir

JAMES BOND, COCHES VELOCES, ARMAMENTO PESADO Y EXTRAÑOS ARTEFACTOS. ¿QUÉ PUEDE SALIR MAL?



007 Racing

«La idea es cumplir los objetivos de la misión con más improvisación

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Eutechnyx
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Los jugadores más veteranos probablemente recordarán un pequeño y divertido juego llamado *Spy Hunter*, que consistía en persecuciones, carreras y —oh, alegría— elementos de *shoot 'em up*. Se trataba de un coche que disparaba ametralladoras y cohetes y que podía desembarazarse de los enemigos que le perseguían con una buena descarga de humo. A lo largo de los años, todo este entramado al estilo James Bond se ha ido diluyendo en favor de una física más realista, unos gráficos mejores y unos coches con licencia.

Ahora, por fin, un equipo desarrollador con una licencia de 007 en condiciones ha cambiado el manido *shoot 'em up* en primera persona de James Bond por una combinación más cinematográfica de coches veloces, extraños cachivaches y grandes explosiones. Pero, lamentablemente, Eutechnyx ha convertido lo que era un éxito seguro en algo desastroso.

Primero, las buenas noticias. A diferencia de *Driver 2*, que resalta la velocidad por encima del control, *007 Racing* abunda más en la idea de la velocidad controlada. Lo que se pretende es correr de un lado para otro mientras se cumplen los objetivos de la misión, con quizás algo más de improvisación de la que los jefazos del MI6 están acostumbrados. Lo cual, al fin y al cabo, es lo que cabe esperar de Bond, un lobo solitario que siempre acaba lo que empieza.

Estas misiones son muy variadas y están bien diseñadas. La dificultad tanto a la hora de conducir como a la hora de disparar aumenta de forma gradual. Vas señalando los objetivos conseguidos, un poco al estilo de *Medal of Honor*, después de que se te hayan expuesto con toda claridad en unas excelentes escenas de vídeo.

El juego se inspira en toda la serie de películas de James Bond e incluye muchos tipos de coches (Aston Martin, BMW), artefactos innovadores (miras láser, pantallas de humo, vertidos de aceite, parabrisas a prueba de balas) y armas (ametralladoras frontales, misiles Hellfire y Stinger, lanzacohetes) hasta la saciedad. La posibilidad de ver la repetición de la misión es un detalle que, sin ser una gran novedad, resulta gratificante. Después de pasar un mal rato haciendo chirriar las ruedas por esos traicioneros caminos de montaña, aniquilar a un pequeño ejército de malos que te lanzan granadas de mano y abrirte paso a través de las barreras de la carretera con unos cuantos misiles Hellfire bien colocados, resulta la mar de agradable arrellanarte en tu sofá y contemplar desde varios ángulos lo bien que lo has hecho, todo ello muy al estilo de *Driver*.

Sin embargo, y a pesar de encontrarnos al borde mismo de la revolución de PS2, es una vergüenza que algunos fabricantes se empeñen en sacar juegos que parecen datar al menos de hace tres años. *007 Racing* ofrece una imagen terrible: una animación temblorosa, personajes bizcos, texturas horriblemente granuladas, *pop-ups* para parar un tren y uno de los peores detectores de colisión que jamás hayan existido.

Esto también se deja notar en la calidad del sonido: terrible . Algunas de las voces que aparecen suenan alto y claro, incluso algo distorsionadas, mientras que otras, que suelen ser precisamente las que dan las instrucciones más cruciales, sólo son susurros perdidos. Añádele encima que son en inglés, y te darás cuenta de que el nivel de comprensión posible está bajo mínimos. Puesto que hasta el más distraído de los *playtesters* de EA habrá notado este fallo, la pregunta es, ¿por qué no lo han arreglado?

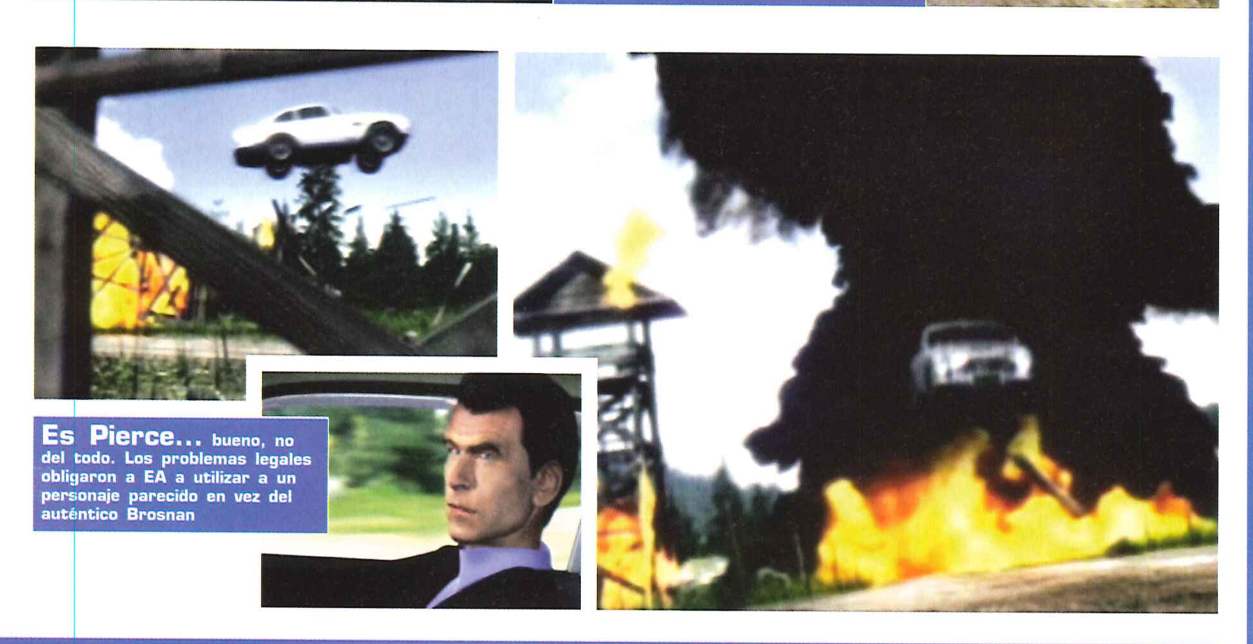
A todos nos gusta la variedad, pero a menudo —sobre todo cuando el motor del juego no responde a tus expectativas—, menos es más. Los objetivos de las misiones son abundantes y varia-

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

DRIVER 2 (PSMAG 47 10/10)
Otro surtido de frenéticas misiones al volante de un vehículo. No hay ni armas ni inventos extraños, pero el diseño es muchísimo mejor.



¿A quién en su sano juicio (excepto a Bond) se le ocurriría meter a su Aston en mitad de una explosión? Levante los escudos, Moneypenny



Es Pierce... bueno, no del todo. Los problemas legales obligaron a EA a utilizar a un personaje parecido en vez del auténtico Brosnan

de la que los del MI6 están acostumbrados»

dos, pero el resultado práctico nunca llega a estar a la altura de la idea original. Por ejemplo, existen muy pocas oportunidades para utilizar las pantallas de humo y los vertidos de aceite. Es mucho más fácil dejar atrás a tus enemigos pisando el acelerador o abrirte paso a tiros. Además, si se te ocurre sobrevivir a la segunda mitad de la primera misión sin rescatar a tu contacto —una chavala preciosa,—, tendrás que empezar de nuevo. Recibirás un montón de enervantes mensajes para que tengas cuidado con el coche y repongas munición y, sin embargo, no oirás ni uno sólo que te recuerde que debes regresar a por la chica. Una vez más, todo se centra en el caos generalizado en plan arcade de acción y se olvidan los aspectos más básicos de la mecánica del juego. Por desgracia, *007 Racing* era una idea fantástica que se ha echado a perder por una imperdonable falta de profesionalidad y un motor gráfico terriblemente obsoleto. ■



Los *power-up* son una parte importante del juego, pero están un poco fuera de lugar. Un enorme botiquín plantado en medio de la carretera es algo totalmente inaceptable

CÓMO...
ESCAPAR HASTA LA FRONTERA

Desde la primera misión tienes una terrible sensación de estar metido hasta el cuello en problemas. Aquí tienes la solución para salir victorioso, con todo el estilo y la clase posibles.



Avanza y elimina a los tiradores de la ametralladora. Ábrete paso a través de las puertas con un misil Hellfire, recoge a Cherie y al misil Stinger.



Una vez fuera de nuevo, atraviesa las barreras con un Hellfire y zigzaguea para evitar las explosiones.



Gira a la izquierda y lanza cuatro misiles Hellfire contra el tanque antes de pasar a toda leche hasta el amplio espacio abierto sobre el que vuela el helicóptero. Acaba con los tiradores que hay allí, conduce hasta el final, y después da media vuelta y da marcha atrás a toda pastilla. En cuanto el Stinger haya fijado su objetivo, dispara y derriba al helicóptero. A continuación, destroza al tanque que acaba de llegar con otros cuatro misiles Hellfire y sigue adelante, acelerando lo suficiente como para tener bastante impulso y saltar por encima del hueco.



En cuanto los jeeps se aproximen, pasa de largo a su lado y luego deja caer una mancha de aceite en su camino. Para terminar este nivel, al final del túnel tienes que saltar por encima de la frontera y, curiosamente, entrar en el helicóptero.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Muy, pero que muy malos. Feos, con intermitencias. Casi de 16 bit	3
■ JUGABILIDAD:	Divertido a veces, con algunas misiones bien diseñadas	5
■ ADICTIVIDAD:	Proporcional a tu empeño/adoración a Bond	5

■ CONCLUSIÓN:
Debería haber sido un clásico, pero este torpe intento no da ni frío ni calor. Si Reflections pudiera echarle mano a la próxima licencia de un juego de Bond... Ojalá.



SOBRE 10



Mentalidad de barro. Hay más de 20 pistas de carrera entre las que elegir, pero da la impresión de que Championship Motocross 2001 es un poco repetitivo. El problema es que las pistas son demasiado cortas y la jugabilidad demasiado básica



¿Choques? Por supuesto. Correr a toda pastilla por pistas embarradas con otro montón de pilotos lleva inevitablemente a unas colisiones en cadena en toda regla

SE BUSCAN VOLUNTARIOS PARA REVOLCARSE EN EL BARRO Y PEGARSE UNAS CUANTAS TORTAS

Championship Motocross 2001 Featuring Ricky Carmichael

«El entusiasmo y la velocidad de vértigo son su punto fuerte»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Funcom
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
MOTO RACER WORLD TOUR
(PSMAG 46 6/10)
Básicamente es un buen juego de carreras sobre dos ruedas

El motocross es un deporte bastante raro en el que probablemente resulta tan emocionante mirar como pilotar una de las motos que participan. Así pues, con tantos saltos, curvas cerradas y ese énfasis en pegarte vaciladas, debería ser un tema perfecto para un videojuego. Vale, de acuerdo, la torpe serie de *Jeremy McGrath*, de Acclaim, sugiere precisamente lo contrario, pero el último vehículo de Ricky Carmichael, de THQ, es un gigantesco paso en la dirección apropiada, aunque todavía le falta un poco para ser perfecto.

Por suerte, *Championship Motocross 2001* es un juego tipo arcade más que una simulación de motocross. Sus 20 pistas irregulares están pensadas más para que resalte la vertiginosa velocidad a la que se desarrolla el juego que para otra cosa, y el sistema de control es muy simple: los jugadores sólo tienen que conducir y sacarle el máximo partido a los enormes saltos que les llevan por encima del expectante público. La pega de toda esta facilidad es que limita el juego, aunque el entusiasmo y la velocidad a toda pastilla de *CM 2001* hacen que merezca la pena.

Para armar el esqueleto del sistema de juego se encuentran varios modos, unos mejores que otros. Los 29 motoristas (incluido el ilustre Ricky) son todo un lujo, y tanto las motocicletas de 125 como las de 250 cc pueden competir en los torneos y campeonatos de la vida real. También aparece un modo Freestyle en el que los jugadores pueden lograr maniobras acrobáticas que parecen durar años. Sin embargo, el modo Career (Evolución) es mucho mejor. En este género, en el que la profundidad de la trama suele ser equivalente al número de veces que te quedas sin combustible (o sea, bastante escasa), el modo Career combina la trepidante acción de la carrera con las oportunidades de firmar lucrativos contratos con patrocinadores y obtener grandes sumas de dinero, tanto con los premios de las carreras como con los acuerdos publicitarios. Este sistema de juego entre Dr. Jekyll y Mr. Hyde resume bastante bien la filosofía de *CM 2001*. Como arcade de carreras de motos sigue la línea habitual de este tipo de juegos. Las pistas son todo un desafío, pero todavía sufren todos los defectos que afligen al género de las carreras de motocross desde que apareció el primer juego. Por ejemplo, ¿por qué la pista de carreras está rodeada por un campo de energía invisible? Seguro que quedaría mejor ver cómo en los accidentes los pilotos salen volando por los aires y chocan contra las balas de heno. Y qué decir de la banda sonora, que es prácticamente la de siempre, aunque al menos oculta parcialmente el penoso sonido de los motores.

El sistema de juego tipo arcade acelerado es la estrella del espectáculo, y aunque el juego no colocará al señor Carmichael a la altura del alabado McRae, puedes pasártelo bien. Eso sí, sólo durante un período de tiempo limitado.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Suaves como un pistón bien engrasado	7
JUGABILIDAD:	Típica de un juego arcade	6
ADICTIVIDAD:	El modo Career le añade profundidad al juego	6

CONCLUSIÓN: El mejor de todos los juegos de motocross. La diversión arcade inmediata se ve compensada por el modo Evolución, que dota de cierta personalidad a un juego que, con todo, no deja de resultar superficial.

6 SOBRE 10

¿PUZZLES Y PLATAFORMAS LLENOS DE HUMOR? PODRÍA HABER ESTADO BIEN...



Mort the Chicken

DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
FABRICANTE	Crave
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	4.995
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Una buena idea, convertida en juego a base de prisa, no suele dar grandes resultados. Ése es el caso de *Mort the Chicken* —que nada tiene que ver con la película o el juego de *Chicken Run,* en contra de lo que pudiera parecer—, un título que rebosa humor por todos los píxeles, pero no termina de convencer.

Tú diriges a un pollo, que dedica su existencia a rescatar polluelos perdidos por diversos niveles. Los escenarios son áreas cuadrangulares llenas de bloques cúbicos: algunos polluelos están en el suelo, pero la mayoría se encuentran en zonas elevadas a las que no es fácil acceder. Mediante la resolución de algunos puzzles sencillos y saltando hábilmente de unos cubos a otros, conseguirás alcanzar a todos los polluelos de cada área para pasar al nivel siguiente.

Lamentablemente, los gráficos no funcionan tan bien como deberían, y la cámara tampoco. ¡Qué pena! Sólo ver a los pollitos formar palabras en el menú principal, agrupándose entre sí, es más divertido que cualquier *Army Men* o *WDL*... Pero bueno, si te gustan los juegos antiviolentos, las numerosas secuencias de vídeo, reírte mucho y pensar sin llegar a la extenuación, éste podría ser uno de tus juegos preferidos.



Acércate a un pollito, y éste te seguirá. Luego ve a por otro, luego otro, luego otro... Así, hasta llevar tras de ti todo un rebaño. ¿O es una piara? ¿Un enjambre? ¿Una manada? ¿Cómo se llama a los grupos de pollos?





GRÁFICOS:	Si al menos la cámara funcionara mejor...	4
JUGABILIDAD:	¡Diviértete y ríe al mismo tiempo!	5
ADICTIVIDAD:	Los niveles son sencillos, pero enganchan	6

CONCLUSIÓN: Una idea simple que, con un poco más de trabajo, podría haberse convertido en un gran juego. Desgraciadamente, el pobre aspecto de los gráficos y los problemas de cámara son un lastre muy pesado.



DESTRUYE, DETONA, DESTROZA, DESTRIPA Y DEMOLE DE NUEVO...

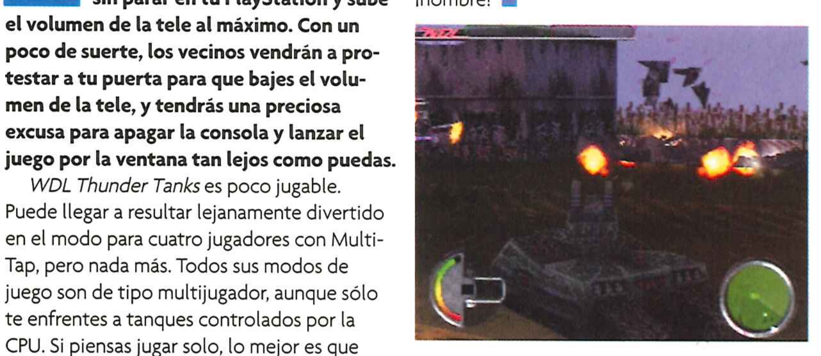


WDL Thunder Tanks

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	3DO
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

Destruir a diestro y siniestro. Edificios, árboles, paredes, vallas o, de vez en cuando, tanques. Dispara sin parar en tu PlayStation y sube el volumen de la tele al máximo. Con un poco de suerte, los vecinos vendrán a protestar a tu puerta para que bajes el volumen de la tele, y tendrás una preciosa excusa para apagar la consola y lanzar el juego por la ventana tan lejos como puedas.

WDL Thunder Tanks es poco jugable. Puede llegar a resultar lejanamente divertido en el modo para cuatro jugadores con Multi-Tap, pero nada más. Todos sus modos de juego son de tipo multijugador, aunque sólo te enfrentes a tanques controlados por la CPU. Si piensas jugar solo, lo mejor es que inviertas ese dinero en algo más divertido, como sacos de pan duro o lechugas mohosas. Pásate al pacifismo y deja de destruir, ¡hombre!







Después de jugar a algo así, a uno le entran unas terribles ganas de comprarse una N64. O un yo-yo. Cualquier cosa es más divertida...



GRÁFICOS:	Pixelados, defectuosos y toscos	3
JUGABILIDAD:	No tiene nada parecido a eso	2
ADICTIVIDAD:	Jugarás algo más de un minuto	3

CONCLUSIÓN: La prueba definitiva de que la violencia es cualquier cosa menos divertida. Destruir porque sí, sin ninguna razón que lo justifique, es como hacer los deberes cuando se ha acabado el curso: aburrido y absurdo.





Los gráficos de *Legend of Dragoon* no tienen nada que envidiar a los de *FFVII*. De hecho, son algo mejores, y se cargan mucho más rápido. Sin esperas. Fantásticos



Los diálogos y secuencias de vídeo son dinámicos y sencillos, sin tiempos de carga que eternicen la acción. Con este juego nunca tendrás tiempo para aburrirte

¿MEJOR O PEOR QUE *FFVIII*? ¿DIFERENTE O IGUAL? ÉSTE VA A SER UN ANÁLISIS COMPLICADO...



Legend of Dragoon

«Las magias son variadísimas, y cuentas con un montón de informa-

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Sony
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

FINAL FANTASY VIII

(PSMAG 35, 10/10)
El mejor... ¿hasta ahora? Para los fanáticos de la serie, puede...

El título es una mezcla entre *Legend of Zelda* y *Panzer Dragoon*. El logotipo es casi como el de *Panzer Dragoon*. Y el juego en general, es un plagio de *FFVIII*. No muy original, como ves. Sin embargo, ¡le damos un 10 sobre 10! ¡Qué burros!

Pues sí, un 10. Porque a pesar de fundamentarse en ideas ajenas, sus cuatro discos están repletos de calidad. Un argumento sólido, personajes muy diferentes, un inteligente uso de los ítems y magias, combates por turnos interactivos, jefes geniales, escenarios preciosos, magníficos puzzles... *Legend of Dragoon* acierta donde los demás fallan. Sus combates no son un intercambio automático de secuencias de vídeo entre el jugador y el enemigo, como en *FFVIII*, sino que te dejan intervenir de forma activa en la acción. De ti depende que tu personaje hiera al malo o que falle el golpe, gracias al particular sistema de ataque del juego, basado en pulsar el botón adecuado en el momento preciso.

Las magias, ítems y armas son variadísimas, y cuentas con un montón de información sobre ellas, para que no te limites a usar siempre las mismas técnicas contra todos los enemigos (como haces en todos los juegos de rol). La curva de aprendizaje es perfecta y las batallas —tanto en forma humana como siendo Dragoon— son fantásticas. La forma en que los personajes adquieren experiencia y dinero para comprar nuevos objetos y armas, los diálogos bien traducidos, ¡todo funciona como es debido! No te aburrirás durante interminables minutos deambulando estúpidamente por el mapa, ni tardarás más de lo necesario en eliminar a enemigos pequeños. Vamos, que no te aburrirás nunca. Algo inusitado en este género.

En el particular mundo de *Legend of Dragoon*, hay algunos humanos que tienen la capacidad de convertirse en «Dragoon», una especie de híbrido entre humano y Dragón, con capacidades especiales. Todos tus personajes son Dragoons, aunque no lo saben al principio. A medida que avance el juego, todos irán encontrando los Espíritus de Dragón que les darán la capacidad de transformarse. Y después, podrán convertirse en Dragoon durante los combates (en lugar de recurrir a las Guardian Forces de turno). Siendo Dragoon podrás realizar ataques o utilizar magias. Cada personaje «humano» adquiere experiencia y movimientos nuevos con el paso del tiempo y su Dragoon, también.

Pero lo mejor es que, tanto si juegas como humano a base de movimientos normales o con magias —como Dragoon, o como sea— siempre sabrás lo que estás haciendo. En *FFVIII*, muchas veces realizabas movimientos y magias sin estar muy seguro de cuál iba a ser el resultado. Aquí eres consciente de para qué sirven todas las opciones, ítems y objetos. Puedes equipar a tus personajes en función del país al que te dirijas, para protegerlos del fuego en un volcán, de los ataques de agua en una zona costera, etc. Una mecánica fácil e intuitiva.

La curva de aprendizaje es ideal, tanto para los jugadores expertos como para los no iniciados. Si te preocupas de administrar sabiamente los ítems, armas y magias, avanzarás más rápido y progresarás antes en el juego, pero si no se te da demasiado bien cuidar de ellos o si, simplemente, no te gusta pasar demasiado tiempo en los menús (aunque nunca llevan demasiado tiempo), podrás pelear sin complicaciones, recurriendo simplemente a la opción de cubrirse para recobrar energía. Juegues como juegues, avanzarás.



Con los jefes, una espada no puede hacer gran cosa. Más te vale tener un buen repertorio de magias y algún Dragoon en tu bando cuando te enfrentes a ellos..



Mapa, juego o combates, da igual. En ninguno de los tres lugares lo pasarás mal, ni te perderás, ni te quedarás sin saber qué es lo próximo que hay que hacer, ni tendrás ningún típico problema de juego de rol

ción sobre ellas y sobre los ítems y armas»



Te costará más o menos tiempo, pero nunca te quedarás atascado.

¿Es mejor o peor que *FFVIII*, entonces? Pues mejor en unas cosas, y peor en otras. El argumento de *FFVIII* parece más serio y sólido en algunos momentos, y las secuencias de vídeo de *FFVIII* son inigualables... Pero en cuanto a gráficos, mecánica de juego, combates, menús y duración —todo lo realmente importante—, *Legend of Dragoon* vence con clara diferencia a cualquier *FF*. Le guste a quien le guste... ■



Los ataques normales se basan en cadenas de movimientos. Pulsa ⊗ cuando el cuadrado grande esté justo encima del pequeño, y tu personaje asestará el golpe. Su precisión dependerá de la tuya

CÓMO...

INVERTIR SABIAMENTE LAS MAGIAS

Casi al comienzo del juego, tu maestro te hablará sobre los elementos a los que pertenecen los personajes y enemigos. Apúntatelos, con sus respectivos elementos contrarios y mira la lista siempre que vayas a utilizar una magia. Ahorrarás tiempo y energía.



Observa tu menú de magias y, si crees que te falta algo, busca una tienda donde comprarlo.



Utiliza la lista de elementos para saber cuándo conviene usar una u otra magia. Si el enemigo es muy fuerte, puedes recurrir al poder Dragoon.



¡Victoria! Si lo has hecho bien, habrás ganado algo de oro y experiencia, lo que te acercará poco a poco a alcanzar nuevos niveles y movimientos de ataque.



VEREDICTO

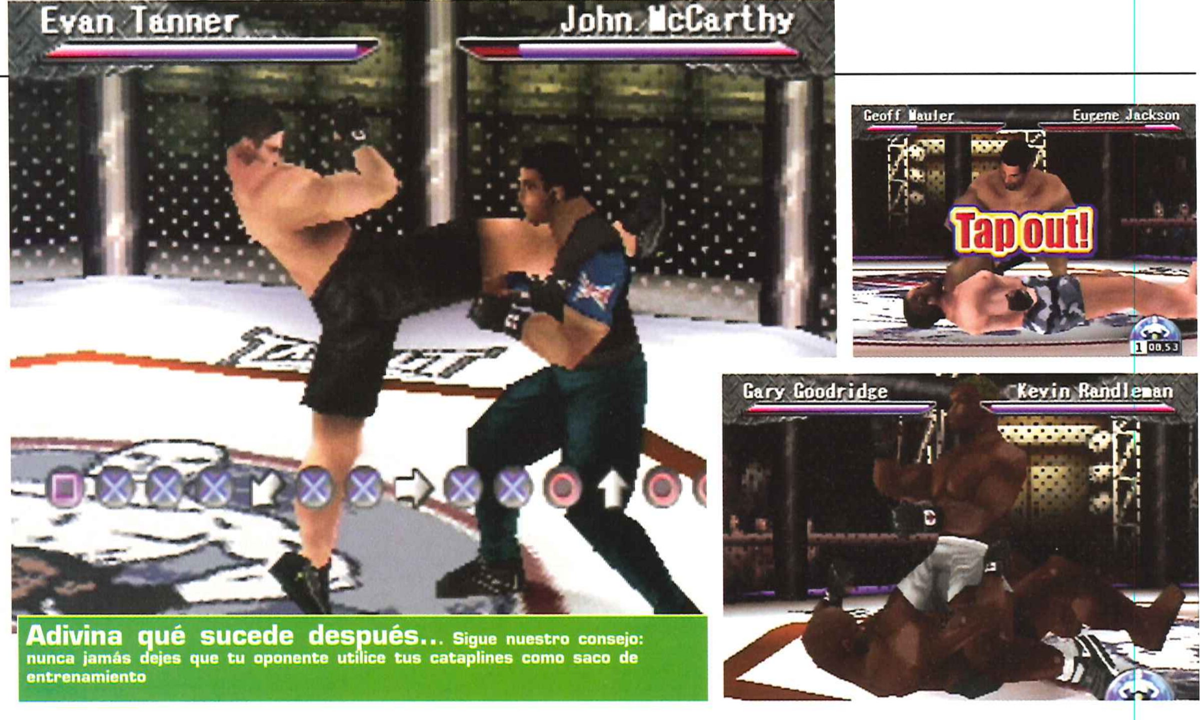
■ GRÁFICOS:	Fondos como los de *FFVIII*, vídeos imponentes	**10**
■ JUGABILIDAD:	La mecánica de juego es sencillamente perfecta	**10**
■ ADICTIVIDAD:	El primer disco es algo elemental, pero el resto...	**9**

■ CONCLUSIÓN:
Objetivamente, es mejor que ningún *FF* en muchos aspectos (no todos). Sin embargo, la fama y las ventas de la serie *FF* harán que muchos incondicionales no estén de acuerdo con nosotros...





¿No es lo bastante salvaje para ti? Pues prueba a crear tu propio luchador



Adivina qué sucede después... Sigue nuestro consejo: nunca jamás dejes que tu oponente utilice tus cataplines como saco de entrenamiento



¡PATADONES! ¡PUÑETAZOS! OTRO JUEGO DE PELEAS

Ultimate Fighting Championship

«Los participantes pueden emplear el estilo de lucha que prefieran»

DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
FABRICANTE	Opus
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
WWF SMACKDOWN 2
(PSMAG 49 9/10)
El mejor juego de lucha libre que existe. Te lo aseguramos

Las altas instancias deberían reconocer las peleas de patio de colegio como un deporte oficial. La gente pagaría por ver a dos escolares pegándose mientras la multitud que los rodea grita «¡Pelea! ¡Pelea! ¡Pelea!». De hecho, no existe nada tan brutal como un par de chavales dándose de golpes... ¿o sí? *Ultimate Fighting Championship* es el primer juego en el que se incluyen diversas artes marciales. El UFC real incluye combates de modalidad libre con mamporros de cualquier clase, así que los participantes pueden entrar en la zona de pelea y utilizar el estilo de lucha que prefieran.

La versión de Ubi Soft incluye unos 22 luchadores de la vida real participantes en el campeonato UFC, y lo que intenta es recrear este deporte tremendamente violento.

Puesto que dicha competición es algo real, y no una estúpida pantomima en la que aparecen hombres vestidos con mallas y untados de aceite, no funciona exactamente igual que un juego de lucha libre. Tampoco es exactamente un *beat 'em up*. De hecho, el resultado final es una mezcla bastante sosa de ambos elementos.

Para el juego básico en solitario tienes que escoger a tu luchador y ascender hasta la cima del campeonato a base de puñetazos, patadas y luxaciones varias. Los combates son breves y brutales, y la estrategia para ganar consiste en poco más que machacar al adversario hasta que caiga al suelo y no se levante. El pasmoso espectáculo de ver a uno de los combatientes sentado en cuclillas sobre su oponente y machacándole la cara a puñetazos es algo que merece la pena recordar. Existen 3.000 movimientos y 1.200 combinaciones, repartidos entre unos 30 tipos de artes marciales y de combate, incluida la lucha libre, así que puedes estar seguro de que tu camino hasta la cima del campeonato será diferente cada vez que lo intentes.

De hecho, jugarás más de una vez. Ese es el rastrero sistema del juego en solitario: tienes que empezar de nuevo desde el principio cuando pierdes un combate. Incluso cuando subes a lo más alto, te ves obligado a defender tu título. Y eso es todo lo que hay en el modo para un jugador. Tienes la posibilidad de crear un luchador a tu gusto, pero no tiene ni de lejos la profundidad que te ofrece la misma opción en *Smackdown 2*. Por supuesto, el modo multijugador es mucho más divertido, y dispones de un torneo de 16 jugadores que se decide a un solo combate, pero, en general, *Ultimate Fighting Championship* es un juego de combates bastante corriente y moliente.

De todas maneras, tampoco se puede pedir mucho más a un juego en el que el elemento más destacado son los puñetazos en los riñones.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Normalitos, o sea, mucho peores de lo que debieran ser	5
JUGABILIDAD:	Un montón de movimientos y estilos de lucha, pero insustanciales	6
ADICTIVIDAD:	El modo multijugador es bueno, pero mediocre para un solo jugador	5

CONCLUSIÓN:
Rellena un hueco existente al intentar unir los mundos de la lucha libre y del *beat 'em up*. No es que sea un juego terriblemente malo (se salva el modo multijugador), sino que más bien resulta aburrido



GANADORES

• GANADORES CONCURSO 25 VÍDEOS *LA PRINCESA MONONOKE*. PUBLICADO EN *PSMAG 47*.

1. José Antonio Trigo Paulos
Villagarcía de Arosa
(Pontevedra)

2. Jorge Ortiz Roig
Alginet
(Valencia)

3. Sara Pérez Ávila
Tenerife

4. Sebastián Guerra
Arucas (Las Palmas)

5. Pilar Salmón Sainz
Vargas (Cantabria)

6. Yunes Abdeselam Ahmed
Ceuta

7. Francisco Martín Sánchez
Telde (Las Palmas)

8. Joan Crescentí Dono
Barcelona

9. Alberto Frades Carrión
Sevilla

10. Kevin Gómez Márquez
Mataró (Barcelona)

11. Sabina Quin Alarcón
Premià de Mar (Barcelona)

12. Alex Vanbellingen
La Nucia (Alicante)

13. Alberto Carracelas Rodas
Pasaia (Guipúzcoa)

14. Irene Rodríguez
Mont-Ras (Girona)

15. Leudis Lebrón Martínez
Vitoria

16. Amin Khaldi
Girona

17. Sergio Jaramillo Jaramillo
Paiporta (Valencia)

18. Antonio Acebedo Ramírez
L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

19. Ester Calero López
Badalona (Barcelona)

20. Fernando Solana Labata
Barbastro (Huesca)

21. Ignacio Rodrigo García
Valencia

22. Fco. Javier Gascón
Zaragoza

23. Juan Oliveira Gómez
Vigo (Pontevedra)

24. Iris Borrella López
Cáceres

25. Carlos Malet Maenner
Chiclana (Cádiz)

• GANADORES CONCURSO 25 CÁMARAS COOL-I-CAM PUBLICADO EN *PSMAG 46*.

1. Francisco Hernández
Cabra del Camp (Tarragona)

2. David Escribano Albéniz
Madrid

3. Xavier Martí Carnicé
Terrassa
(Barcelona)

4. Víctor Recio Herrero
Valladolid

5. Pilar Carazo Montijano
Granada

6. Gaizka Uriarte Muñoz
Vitoria

7. Francisco López Santana
Ingenio – El Cristo (Las Palmas)

8. Javier Barbero
Pamplona (Navarra)

9. Carlos Gracia Hernández
Badalona (Barcelona)

10. Jesús González Rodríguez
Huelva

• GANADORES CONCURSO 50 JUEGOS *GRIND SESSION*. PUBLICADO EN PSMAG 45.

1. Víctor Escudero García
Zamora

2. Fernando Ruiz Gil
Alora (Málaga)

3. Alonso Moreno Ortega
Ronda (Málaga)

4. Borja Esteban León
Barcelona

5. Juan José Borras Ferrete
Bailén (Jaén)

6. Samuel Belmonte
Cardedeu (Barcelona)

7. Marcel Ferragut Cuellas
La Granja d'Escarp
(Lleida)

8. Francisco Hernández Sánchez
Almería

9. Adrián Barón Somolinos
Coslada (Madrid

10. Víctor Gallego Moreno
Leganés (Madrid)

11. Efrén Pereira Prieto
Vilaboa (A Coruña)

12. Roberto Jaime Holland
Alfaz del Pi (Alicante)

13. Roberto Carlos Pernas Prieto
Burela (Lugo)

14. Yago Magón Montoto
El Burgo – Culleredo (A Coruña)

15. Marc Arnau Cabot
Manresa (Barcelona)

16. Guillermo Blanco Cardalda
Caldas de Reis (Pontevedra)

17. David González Nistal
Astorga (León)

18. Mario Pérez
Madrid

19. Benjamín Martínez Castaño
Gijón (Asturias)

20. Borja Núñez-Torrón Cerdeira
Pontevedra (Vigo)

21. Mikel Zubillaga Barbero
Madrid

22. Rafael Tovar Pereira (Sevilla)

23. Alicia Plaza Jiménez
Madrid

24. Darío Aceituno Cano
Alcalá la Real (Jaén)

25. David Ayala Elosúa
Miranda de Ebro (Burgos)

26. Nicolás Raez de la Cruz
Algemesí (Valencia)

27. Oriol Reig Maetín Lleida

28. Francisco Quinzán Rodríguez
Chantada (Lugo)

29. Asier Ordorika
Gernika (Vizcaya)

30. Borja Pons Arce
Sedavi (Valencia)

31. Óscar Márquez Busca
Cardedeu (Barcelona)

32. Aingeru Cob Hazas
Bilbao (Vizcaya)

33. Arnau Rubió
Matadepera (Barcelona)

34. Jesús E. Cardona García
Limonar (Málaga)

35. Rocío Gutiérrez
Marbella (Málaga)

36. Francisco José Cendrero Castro
Esplugues de Llobregat
(Barcelona)

37. Alejandro Pérez Doménech
Málaga

38. José Javier Pino Salas
Cáceres

39. Narciso Vega Recuerdo
Cádiz

40. Sebastián Porto Varela
Conturiz (Lugo)

41. Ángela Lloret Nogueroles
Vallajollosa (Alicante)

42. Antonio Angulo Rodríguez
Puebla del Río
(Sevilla)

43. Mikel González Etxepare
Rentería
(Guipúzcoa)

44. María Belén Manso
Salamanca

45. Cristian Ramil Ventureira
A Coruña

46. Pol Ene Bros
L'Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)

47. Luis Vázquez Sáez
Palencia

48. Rubén Ron Mirás
Santiago de Compostela
(A Coruña)

49. Ión Ávila de Luis
Barañaín (Navarra)

50. Francisco Tamayo Moreno
Mijas Pueblo (Málaga)



OTROS LÍMITES

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

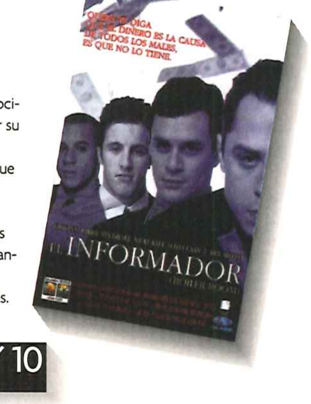
NOVEDADES EN VÍDEO

EL INFORMADOR

Dirige: Ben Younger
Interpreta: Giovanni Ribisi, Nia Long, Vin Diesel, Ben Affleck, Tom Everett Scott, Bill Sage

Prepárate para entrar en el maravilloso mundo de los mercados de valores, la estafa financiera, el dinero rápido y el índice Dow Jones. Diez años después de *Wall Street*, de Oliver Stone, Ben Younger se acerca al mundo de la bolsa para contar la historia de un grupo de jóvenes obsesionados con el dólar. El elegido para protagonizar este film es el joven valor Giovanni Ribisi, al que ya pudimos ver en *Salvar al soldado Ryan* y *Escuadrón oculto*. Le acompañan un maravilloso Ben Affleck (el ángel rebelde de *Dogma*), Vin Diesel (el peligroso recluso, capaz de ver en la oscuridad en *Pitch Black*) y Nia Long (la chica del jefe en *Los Picapiedra*).
El informador cuenta la historia de Seth Davis (Ribisi), un joven obsesionado por ganar un millón de dólares y así conseguir el respeto de su padre. Tras dirigir un casino clandestino en su propia casa, se incorpora a la joven empresa de *brokers* J.T. Marlin. Allí, descubre lo fácil que resulta hacer dinero en Wall Street, vendiendo valores de compañías desconocidas a los clientes sedientos de dinero. Mientras estudia para conseguir su licencia de agente financiero, descubre que los márgenes con los que trabaja su empresa exceden los límites legales permitidos. De modo que decide investigar qué se esconde detrás de los Ferraris y los trajes de Armani que lucen sus jefes.
Una película intensa y emocionante, que te cautiva desde los primeros minutos. Las escenas están realizadas con un ritmo vibrante, que te mantiene en vilo hasta el final. Te encantará, aunque no hayas oído hablar nunca del índice Nikkei, el IBEX-35, las OPAS o el prorrateo de acciones.

VEREDICTO: **Un debut sensacional en la dirección a cargo de Ben Younger, un trabajo de interpretación fantástico, un guión bien hilado y una fotografía estupenda.** 8/10



OPERACIÓN TRUENO

Dirige: Gordon Chan
Interpreta: Jackie Chan, Michael Wong y Anita Yuen

Jackie Chan ha dejado de ser un actor chino de culto que repartía mamporros en filmes de serie B con etiqueta «made in Hong Kong». Ahora es un gran empresario, produce sus propias películas y gana cientos de millones de dólares gracias a ellas. Sin embargo, muy pocas cosas han cambiado en su forma de trabajar en el cine. Sigue sin usar dobles para las escenas de acción, sufre duras lesiones en casi todas sus películas, y continúa repartiendo leña como el primer día. ¡Qué tío!
Pero no sólo de cine vive este hombre. Recientemente se le podía ver en los anuncios televisivos de una conocida marca de refrescos. Y hace unos meses aparecía en el mercado su propio juego para PlayStation, *Jackie Chan's Stuntmaster*.
En *Operación Trueno*, Jackie da vida a un chino nacionalizado en EE.UU., que regenta un taller de coches deportivos. Su vida gira en torno a los circuitos de competición, donde suele recibir ofertas para trucar de forma ilegal los bólidos que repara. Pero nunca se deja corromper por el dinero fácil. Un día, llegan a la ciudad unos mafiosos europeos, pidiéndole que trabaje para ellos. Por supuesto, nuestro protagonista les dirá que no quiere ni oír hablar del tema. A partir de entonces, los malos tratarán de presionarle para que dé su brazo a torcer. El resultado es una mezcla explosiva entre *Ridge Racer*, *GT* y *Jackie Chan's Stuntmaster*, en versión cinematográfica y con dramón familiar incluido.

VEREDICTO: **Patadas espectaculares, carreras de coches deportivos y mucha acción. El guión es irremediablemente mediocre y la dirección, algo floja. Pero, ¿quién necesita un buen guión teniendo a Mr. Jackie Chan? Sólo por verle repartiendo leña, merece la pena alquilar la película.** 7/10



FREQUENCY

Dirige: Gregory Hoblit
Interpreta: Dennis Quaid, Jim Caviezel, Andre Braugher, Elizabeth Mitchell

Los viajes a través del tiempo han sido una importante fuente de inspiración para los guionistas, a lo largo de la historia del cine. Aún hoy recordamos clásicos tan maravillosos como *El tiempo en sus manos* o *Los pasajeros del tiempo*, así como filmes más recientes y comerciales, como la saga *Regreso al futuro*. En estas películas se daba rienda suelta a toda suerte de complejas teorías acerca de los universos paralelos, y los viajes a través del continuo espacio-temporal. En *Frequency*, el director Gregory Hoblit se asoma a este mundillo para abordar una de estas teorías.
John es un joven policía que vive en una ciudad norteña de Estados Unidos. Una noche, mientras se produce la caída de la aurora boreal, saca del baúl de los recuerdos un antiguo equipo de radioaficionado. Al usarlo, consigue conectar con su padre, que le habla desde el pasado, el día de la víspera de su muerte en un accidente. John le dará instrucciones para que sobreviva a toda costa. Sin embargo, al hacerlo, desencadenará una serie de acontecimientos inesperados.
Un film curioso, a caballo entre los géneros de acción, drama y ciencia-ficción. Hay pequeños errores de concordancia, pero en términos generales el guión está bien trazado. La historia da tantos giros inesperados que te sorprenderá constantemente, aunque algunas escenas no están resueltas de la forma más acertada.

VEREDICTO: **Curiosa, inquietante y sorprendente. Una película que gustará a toda la familia. Lástima que el trabajo de realización no sea demasiado brillante.**

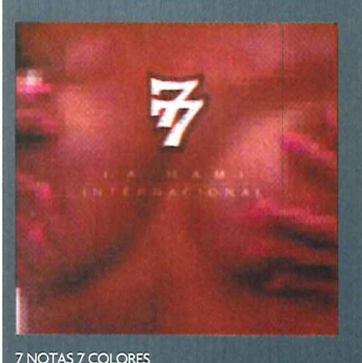




NOVEDADES MÚSICALES



CHILL OUT
Si te gusta la música electrónica, seguro que hace ya mucho tiempo que oíste hablar del *chill out*: sesiones de DJ con sonidos *tecno* vanguardistas, de ritmos relajantes. Este tipo de música apareció por primera vez en los clubs nocturnos británicos y se ha extendido lentamente por todo el mundo. En estas sesiones, los asistentes permanecen sentados mientras el pinchadiscos de turno ameniza la velada con sonidos electrónicos cálidos y maravillosos. Algunos de los músicos que han cultivado este particular y estimulante estilo sonoro aparecen reunidos en el primer disco editado por Excite, *Chill Out*. El conocido portal de Internet ha reunido a lo más granado del panorama tecno actual en su vertiente más intimista: Deep Forest, Moby, Apollo 440, Digital 21, Energy 52, Laurent Garnier, Chicane, etc. Un total de más de dos horas de música para hundirse en el sofá, aislarse del mundo y olvidarse de las agujas del reloj. Un serio atentado contra la salud emocional de más de uno.
VEREDICTO: **Una auténtica joya. Canciones maravillosas para degustar sin ninguna prisa. Si has estado alguna vez en un *chill out*, lo comprarás sin dudarlo.** 8/10



7 NOTAS 7 COLORES
La Mami Internacional

Poetas deslenguados, irreverentes, obscenos, incorregibles y políticamente incorrectos. Así son 7 Notas 7 Colores, uno de los grupos más brillantes del panorama del hip-hop nacional. Este trío de chavales, compuesto por Mucho Muchacho, Dive Dibosso y Eddy la Sobra, ha creado dos de los mejores discos de *hip-hop* de la historia de nuestro país: *Hecho, es simple* y *77*. Las letras de sus poderosos fraseos poéticos provocan la agitación del personal allí donde su música suena. Y es que estos chavalotes no se andan con rodeos. Saben lo que quieren contar, cómo hacerlo y cómo provocar. Así de simple. En este nuevo trabajo, *La Mami Internacional*, contraatacan con un sello propio (*La Mami/So Dens*), y han decidido producírselo ellos solos, aunque con los arreglos de DJ Vadim, los *scratches* de Mr. Thing y Griffi y las mezclas de No Sleep Nigel, John Anonymous y Peter W. Eichenberg. Una maravilla. Un disco más de la factoría de la provocación hecha música, 7 Notas 7 Colores. Si eres un fanático del *hip-hop*, te encantan los ritmos violentos del *rap*, o simplemente escuchas *El Rimadero*, de Radio 3, no te lo puedes perder.
VEREDICTO: **Absolutamente imprescindible para todo fanático del *hip-hop* nacional. Una auténtica bomba de relojería, preparada para estallar en mitad del aburrido panorama musical actual.** 8/10

NOVEDADES EN CINE

LOS PADRES DE ELLA



Dirige: Jay Roach
Interpreta: Robert De Niro, Ben Stiller, Teri Polo y Blythe Danner

Una de las experiencias más traumáticas que puede sufrir un hombre en la vida es tener que conocer a sus futuros suegros. Imagínate vistiéndote de punta en blanco, empapándote con tu mejor colonia, y ensayando una sonriente cara de buen chico frente al espejo. A continuación, vas a casa de tu novia, llamas a la puerta, y abre un malhumorado y desaprobador Robert De Niro. Sería de lo más impresionante, ¿verdad? Pues algo muy similar es lo que le ocurre a Ben Stiller (protagonista de *Algo pasa con Mary*), en la nueva comedia del director de *Austin Powers*, Jay Roach.

La película está producida por el propio Robert De Niro, quien se entusiasmó desde el principio con la posibilidad de volver a participar en una comedia, después de *Una terapia muy peligrosa*. *Los padres de ella* cuenta la historia de Greg (Ben Stiller), un humilde enfermero de hospital que acepta acompañar a su novia Pam (Teri Polo) hasta Nueva York para asistir a la boda de su hermana. El pobre chico no conoce todavía a sus padres y se da cuenta de que se encuentra en una situación embarazosa. Durante un fin de semana de lo más desastroso, Greg intentará mejorar la penosa impresión que está causando. Sin embargo, las cosas van de mal en peor y sus esfuerzos por caer bien le llevarán a crear un desastre tras otro. Para colmo, el muchacho descubre que su futuro suegro (el genial Robert De Niro) es un exanalista psicológico de la CIA que ha llevado a cabo varias misiones de espionaje en Oriente Próximo. Esto hará que nuestro protagonista se ponga más nervioso aún mientras intenta lograr su aprobación.

VEREDICTO: **Una película desternillante e inteligente, llena de situaciones de enredo muy divertidas. Mucho mejor que una comedia de situación, superior a *Algo pasa con Mary* y uno de los mejores films que hemos visto últimamente.**



LITTLE NICKY

Dirige: Steven Brill
Interpreta: Adam Sandler, Harvey Keitel, Patricia Arquette y Rhys Ifans

El divertido cómico americano Adam Sandler vuelve a la pantalla grande para abrumarnos con su brutal sentido del humor. Pero esta vez no viene sólo. Además del guionista habitual de sus películas Tim Herlihy (coescritor de éxitos como *El aguador* y *Un papá genial*), Adam se ha traído de Hollywood a algunas de las estrellas más rutilantes del cine actual: Harvey Keitel (encarnando a Satán), Patricia Arquette (como la novia de Nicky), Rhys Ifans (en el papel de hermano malvado) y Tiny Lister (su otro hermano). El resultado de esta colaboración ha merecido la pena.

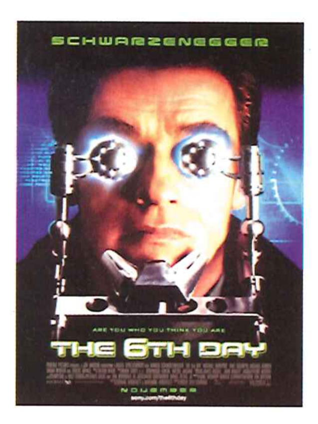
Nicky (Adam Sandler) es el pequeño de los tres hijos de Satán, pero pasa más tiempo encerrado en su habitación escuchando música *heavy* que ocupándose de los asuntos de la familia. Un día, papá Satán (Harvey Keitel) decide reunir a los chicos para anunciarles quién será su sucesor. Sin embargo, lo que acaba diciéndoles es que ninguno de ellos está preparado para dirigir el «Reino del Mal». Los hermanos mayores de Nicky, hartos de ser los segundones de papá, abandonan el Hades y se van a vivir a Nueva York. Allí pretenden hacer de la ciudad su propio Infierno en la Tierra. Pero al hacerlo, están alterando las leyes del universo, de manera que el pobre Nicky tendrá que traerlos de vuelta y restaurar así el equilibrio entre el Bien y el Mal.

Una comedia muy divertida, llena de secundarios de lujo como Quentin Tarantino (a quien ya vimos en *Abierto hasta el amanecer*), Jon Lovitz (*Aprende como puedas*), Reese Witherspoon (*Crueles intenciones*), los jugadores del equipo Harlem Globetrotters y el rockero Ozzy Osbourne.

VEREDICTO: **Una película cortada a la medida del genial cómico del *Saturday Night Live*, Adam Sandler. Ángeles pijos, diablos *heavys*, y un montón de personajes para descoyuntarse de risa.**



EL SEXTO DÍA



Dirige: Roger Spottiswoode
Interpreta: Arnold Schwarzenegger y Robert Duvall

¡Impresionante! Así es la nueva película de Arnie «Terminator» Schwarzenegger. El que fuera protagonista de films de acción increíble como *Eraser*, *Depredador* o *Desafío total* vuelve a la pantalla grande con otra película de alto voltaje. Es cierto que se le empiezan a notar los años en las escenas de acción, pero eso es lo de menos. Lo más importante es que tras el fiasco de *El fin de los días*, este musculoso actor cincuentón ha vuelto a protagonizar una buena película.

El sexto día nos plantea un inquietante debate acerca de la clonación humana, como nadie lo había hecho hasta ahora. Es decir, con disparos, persecuciones, y una estética futurista absolutamente espectacular. El resultado de un film así podría haber sido un auténtico bodrio. Sin embargo, en *El sexto día* la ambientación futurista se ha trabajado con gran detalle y en la mayoría de ocasiones las escenas de acción están bien enlazadas con la historia que se quiere contar.

Nos encontramos en un futuro no muy lejano. La ciencia ha avanzado a pasos agigantados y el mundo ha superado el problema del hambre gracias a los alimentos desarrollados genéticamente. Los investigadores siguen trabajando en el campo de la biotecnología, aunque los gobiernos han promulgado la Ley del sexto día, que prohibe la clonación humana.

Adam Gibson (Schwarzenegger) es un padre de familia muy tradicional que convive a duras penas con los inventos de la nueva era. Un día, al volver a casa tras la jornada de trabajo, descubre que la fiesta de cumpleaños de su hija ha empezado sin él. Al mirar por la ventana para ver qué está pasando, Adam descubre que hay un hombre idéntico a él, celebrando la fiesta de su hija. En ese instante, nuestro protagonista descubre que ha sido clonado. Se ha violado la Ley del sexto día y su vida corre peligro.

VEREDICTO: **Un film inteligente que plantea el debate de la clonación sin aburrir y con toda la espectacularidad de una película Arnie, aunque quizás se echa de menos una reflexión más incisiva.**



NOVEDADES EN DVD

CERO EN CONDUCTA

Dirige: Adam Rifkin
Interpreta: Edward Furlong, Giuseppe Andrews, James DeBello y Sam Huntington



Nos encontramos en los locos años setenta. Todo el mundo viste pantalones de campana y camisas floreadas, mientras se deja crecer una hortera melena estilo Chiquito de la Calzada. La «fiebre del sábado noche» se ha metido en las mentes de las jovencitas, a ritmo de música disco, mientras John Travolta se convierte en el *sex-symbol* de la época. Sin embargo, en la cara oculta de la radio, asistimos entusiasmados al nacimiento de un nuevo fenómeno musical: el *heavy metal*. Los amantes de este nuevo estilo se mueren por asistir a los conciertos de sus grupos favoritos. Y en esta situación encontramos a los jóvenes protagonistas de *Cero en conducta*, cuatro chavales que se preparan para ir a Detroit y ver actuar al grupo Kiss.

Por desgracia, parece que la suerte no les sonríe demasiado. Primero, la madre de uno de ellos les quita las entradas y las quema delante de sus ojos. Después, olvidan dar el nombre en un concurso de la radio, en el que habían ganado como premio cuatro localidades para el concierto. Y finalmente, descubren que los precios de reventa están por las nubes. Sin embargo, los muchachos han decidido asistir al evento a toda costa. La noche promete ser muy movidita: broncas, alcohol, sexo y... rock'n'roll.

Una película que pretende revisar sin éxito las juergas míticas de clásicos como *American Graffiti* o *Rock 'n' Roll High School*. Por desgracia, *Cero en conducta* es menos atrevida y mucho más aburrida.

VEREDICTO: **El resultado es un film mediocre, realizado con poca o nula imaginación y menos medios. Aburrida, rudimentaria y vulgar. Sólo consigue divertir en algunas escenas. Aunque los fans de Kiss recordarán los viejos tiempos. *Vade retro*.**

6/ 10

LOS PICAPIEDRA EN VIVA ROCK VEGAS

Dirige: Brian Levant
Interpreta: Mark Addy, Stephen Baldwin, Kristen Johnston y Jane Krakowski

Bienvenido a la ciudad de Rock Vegas. Nos encontramos en un tiempo prehistórico e imaginario. Los hombres han conseguido domesticar a los dinosaurios y los emplean para trabajar en la construcción. Los primeros coches circulan con sus ruedas de piedra por las polvorientas carreteras. Los mandos a distancia son loros encerrados en cajas de arcilla. Y el periódico es una pesada losa de mármol con los titulares esculpidos a golpe de cincel.

Sin embargo, en lo fundamental, Rock Vegas se parece mucho a cualquiera de nuestras ciudades: hay pobres y ricos, listos y tontos, y parejas que se enamoran en las calles. Todo eso es lo que cuenta *Los Picapiedra en Viva Rock Vegas*, la segunda película protagonizada por actores de carne y hueso sobre las andanzas de estos personajes de dibujos animados.

Sin embargo, no se trata de una secuela de *Los Picapiedra*, la famosa cinta protagonizada por John Goodman y Rick Moranis. De hecho, hay un puñado de cosas diferentes. Los personajes protagonistas siguen siendo Pedro y Pablo, pero los actores que les interpretan en esta ocasión son Mark Addy y Stephen Baldwin. Además, la película nos sitúa unos años antes en la vida de los chicos, y cuenta cómo conocieron a Wilma y Betty. Incluso los animales domésticos (creados por Jim Henson) y los decorados son completamente nuevos. Aun así, el film no es mucho mejor que su predecesor. Tiene algunos golpes de humor acertados, pero poco más. Hacia el final del metraje empezarás a mirar el reloj, esperando que acabe.

VEREDICTO: **Otra película mediocre de los Picapiedra. El film comienza con varios *gags* divertidos y escenas muy originales. Sin embargo, la historia se deshincha conforme avanzan los minutos de metraje. Además, se echa en falta a John Goodman y Rick Moranis.**



¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...



Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)



Recorta por aquí

Diez lotes compuestos por dos juegazos de la edición Platinum: *Crash Team Racing* y *Spyro the Dragon 2*



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

30% DE DESCUENTO + CAMISETA *DE PLAYSTATION MAGAZINE* SI TE SUSCRIBES





CONCURSO

ARMY MEN: LAND, SEA, AIR



Aunque la guerra no nos guste ni un pelo, de vez en cuando hacemos la vista gorda y nos ponemos a pegar tiros y a lanzar misiles como locos. Como en *Army Men: tierra, mar, aire*, en el que nos enfrentamos a una cruenta guerra, cientos de víctimas, ciudades destruidas, hogares desolados y... ¿sangre? Pues no, porque los ejércitos que se enfrentan en terribles batallas terrestres, aéreas y marinas son de plástico. Ya lo sabes, por una vez y sin que sirva de precedente... ¡haz la guerra!

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Army Men: land, sea, air*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





La pregunta

¿De qué colores son los uniformes de los dos ejércitos de soldaditos de plástico que se enfrentan en esta «guerra»?

1. Marrón y gris
2. Verde y marrón
3. Verde y gris

El premio

Un juego promocional *Army Men: tierra, mar, aire* para cada uno de los 25 ganadores



NO, NO TIENE NADA QUE VER CON *TOP GEAR RALLY*, AUNQUE EL NOMBRE SE PAREZCA. Y TAMPOCO CON *GRAN TURISMO*, AUNQUE EL NOMBRE VUELVA A PARECERSE. NI CON LA SERIE *TEST DRIVE*. PERO EL TRUCO DE MEZCLAR NOMBRES FUNCIONA: LLAMA LA ATENCIÓN

Producto: Top Drive GT+
Fabricante: Logic3
Distribuidor: Herederos de Nostromo
Precio: 10.990

TOP DRIVE GT+



Por suerte, la oferta de volantes para consola de la actualidad es lo suficientemente amplia como para dejarse llevar por lo que sugieren los nombres de los periféricos. Puede que los nombres similares funcionen con bebidas como la «Cola-Konga», lavavajillas como «Mr. Floper» o ropa deportiva «Bemetton», pero en esto de los periféricos, está todo dicho.

La mejor pistola, la G-Con 45°; el mejor mando, el Dual Shock; y el mejor volante... Vaya, hay muchos buenos. Pero su calidad raras veces tiene que ver con la originalidad de su nombre. Así que, independientemente de lo que te sugieran las palabras «Top Drive GT+», te hablaremos del periférico que así se llama, ¿de acuerdo?

La principal virtud del nuevo volante de Logic3 es la palanca para el cambio de marchas. Las aletas laterales tipo F-1 están muy bien para simuladores de F-1, pero está claro que, donde esté una palanca, que se quite todo. Y ésta funciona muy bien, afortunadamente. Cuenta con dos selectores fantásticos, que sirven para traspasar las funciones L1 y R1 o L2 y R2 a la palanca. De este modo, si en un juego las marchas manuales corresponden a L2 y R2, no tendrás que ir al menú de configuración y seleccionar las funciones una por una: eliges en el volante «L2» y «R2» con selectores de marchas, y listo. Una idea fantástica, que te ahorrará decenas de *loadings* y quebraderos de cabeza configurando botones. Otra característica, cuando menos, curiosa, es la función de «autogas».

El Top Drive GT+ cuenta con un botón que mantiene pulsado de forma automática el acelerador. No es ningún secreto que en la mayoría de los juegos de carreras, el acelerador no se suelta nunca: *WipEout*, *Ridge Racer*, casi cualquier *Formula 1*... Una función interesante, si no te gusta tener el pie derecho todo el tiempo en tensión, pisando el acelerador.

Lamentablemente, ya no hay más características destacables o curiosas en el Top Drive GT+. Todo lo demás es bastante convencional, por no decir mediocre: pedales normales, no muy estables; un volante frágil y poco pesado, que no suena demasiado bien cuando vibra (el periférico cuenta con motores internos estilo Dual Shock), y funciones Dual Shock o NegCon, como en casi todos los volantes para PlayStation.

Además, la sujeción del volante está basada exclusivamente en tres ventosas de goma. Eso significa que no hay más remedio que colocarlo en una mesa de superficie muy plana, donde las ventosas se adhieran bien. Ningún otro sistema alternativo, como ganchos para fijar el volante al borde de una mesa; una base que colocar bajo las piernas, o similares. Sólo ventosas.

La resistencia al giro tampoco es suficiente. La vibración es pobre, y la distribución de los botones no es nada intuitiva (Triángulo a la derecha, X a la izquierda... ¿?). Por supuesto, como todos los volantes de PSOne, el Top Drive GT es compatible con PS2. Si eso y la palanca de cambio te parecen razones suficientes para comprarlo, adelante. ■







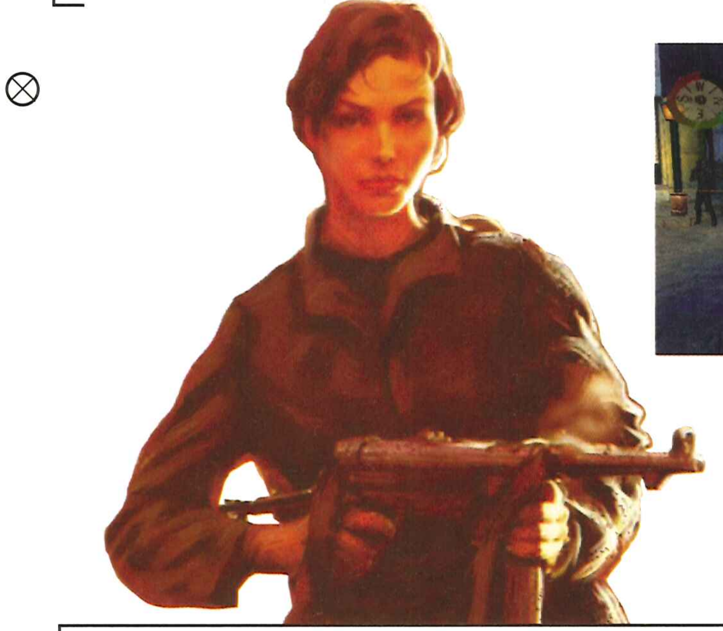
Poco pesado, poco robusto, muy «hueco», apenas vibra, se sujeta exclusivamente con ventosas... La palanca y el selector de funciones de ésta son lo mejor del Top Drive GT+. Pero al resto del periférico le faltan demasiados toques de calidad...



SOBRE 10

TOP SECRET

ESTE MES, HAZ ARDER EL ASFALTO, PÁRALE LOS PIES A LOS NAZIS EN *MEDAL OF HONOR UNDERGROUND* Y *GRINDA* HASTA ALCANZAR TODOS LOS OBJETIVOS DE *TONY HAWK´S 2*





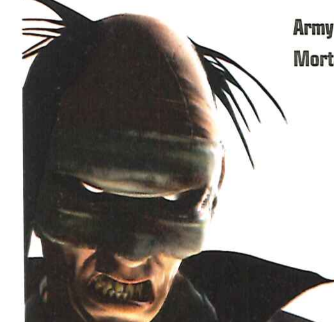


Medal of Honor Underground:
¿Dónde colocar la bomba que haga volar por los aires el castillo entero?

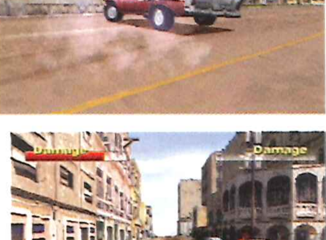
GUÍAS DE LOS JUEGOS

CÓMO SUPERAR TUS PROBLEMAS

LOS MEJORES TRUCOS



TRUCO DEL MES





Su predecesor se convirtió en el juego más vendido de todos los tiempos en Europa y es posible que, con la secuela, diseñada para alcanzar semejante popularidad, algunos conductores estén sudando tinta. No tengáis miedo, siempre nos tendréis a nosotros para echaros un cable. Para triunfar en *Driver 2*, prueba a seguir nuestros consejos.

Cuando conduzcas por calles muy transitadas, serpentea todo lo que puedas entre los coches para complicarle la vida a cualquier posible perseguidor. Cuando te persiga la policía también va muy bien conducir en contradirección o, si están delante de ti, pegarte al lado derecho de la carretera.

Si mantenerte con vida te está resultando más duro que masticar el pan de la semana pasada, evita los choques frontales con otros vehículos. Este tipo de colisiones destroza el coche en un santiamén, mientras que si vas cambiando de vehículo cuando esté sólo medio dañado, nunca acabarás totalmente destruido. ■

Cómo superar tus problemas

IGUAL QUE A LOS POLIS REBELDES DE LAS PELÍCULAS O A LOS CIENTÍFICOS DE BATA BLANCA DE LOS LABORATORIOS SECRETOS, EN *PSMAG* TAMBIÉN NOS ENCANTA SOLUCIONAR PROBLEMAS...

CÓMO... DERROTAR A LAS BESTIAS

NIGHTMARE CREATURES 2

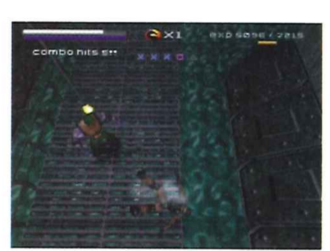
Cuando estés rebanando horrendas criaturas en las tinieblas de *Nightmare Creatures 2*, lo que más te conviene recordar es que debes bloquear los ataques de los monstruos. Cuando uno de los subalternos de Crowley se abalance hacia ti, utiliza el botón de bloqueo para repeler su ataque. Cuando la nauseabunda criatura retroceda, arremete contra ella con tu leal hacha y rebánale las extremidades como si fueran mantequilla. Para ayudar aún más en su odisea al héroe de hacha en mano Herbert Wallace, aquí tienes unos cuantos códigos de lo más útiles. Menú de trucos: detén la partida e introduce R2, L1, ⊡, ◎, SELECT. Mostrar la barra de energía del enemigo: L2, R2, ⊡, SELECT. Golpe mortal: L1, L2, R1, ⊡, SELECT. Selección de nivel: L1, R2, ◎, ⊡. Poder continuar siempre: L1, R2, R1, SELECT. Todos los *power-up*: L1, R1, SELECT. Después de todo esto, más que una pesadilla, el juego debería ser un dulce sueño... ■



CÓMO... PATEAR A KANO

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

Para llegar a dominar este contundente *shoot'em up-beat'em up*, tendrás que ser muy hábil con tus deditos. El primer consejo es apretar el botón L1 para gozar de la visión en primera persona. Con esto evitarás que cualquier malo homicida se te acerque sigilosamente y te sorprenda cuando ni te lo esperas. Aunque hay muchas armas para recoger, la munición se gasta con bastante rapidez, así que lo mejor es ahorrar balas para disparárselas a tenientes de final de nivel. Por último, una vez hayas conseguido derrotar a Kano y a su banda, ve al menú de opciones y activa la de trucos. Cuando vuelvas al fragor de la batalla tendrás todos los combos, todas las armas y munición a 999. ■



CÓMO... ACABAR CON LOS PARÁSITOS

PARASITE EVE II

Hay quien se queja de que esta aventura sería demasiado fácil de no ser por los enemigos del final, que pueden sorprender al jugador confiado. La forma más segura de acabar con ellos es lanzarles las granadas en la parte inferior del cuerpo, con lo cual no podrán girarse tan rápidamente. Después ya es posible esquivar el mortífero rayo del pecho, aquí tienes cómo: mantente en el centro de una pasarela inclinada y cuando el pecho se abra lanza la granada y baja corriendo la pasarela. Una vez evitada la explosión, vuelve al centro y repite la táctica. A continuación aparece la mismísima Eve para atacarte desde abajo. Lánzale un Anticuerpo y no dejes de correr para evitar sus ataques. Lánzale un Metabolismo antes de que las esferas den en el blanco, dispara granadas cuando ella vaya a lanzar un hechizo (la pantalla tiembla), y esquiva al demonio de las sombras mientras estés atacando a la Eve verdadera. ¡Necesitarás montañas de munición! ■



CÓMO... IGUALAR LAS COSAS

TENCHU 2

Utiliza los siguientes trucos que te filtramos para aumentar tus posibilidades de supervivencia y acceder a los muchos tesoros ocultos. Recargar energía al máximo: detén la partida, mantén apretado ⊡ y pulsa ←, →, ↑, ↓. Mostrar el mapa entero: mantén apretado SELECT y pulsa ◎ cinco veces. Desbloquear todos los objetos ninja: pulsa ⊡, ⊡, ⊡, ◎, ⊡, ◎, ◎, ←, ↑, ↓, →, R2, R2. Desbloquear todas las misiones en el Editor de misiones: en la pantalla de personalización de misiones mantén apretado R2 y ◎ y pulsa ↑, ↓, ↓, →, ←, ←. Desbloquear todas las pantallas: en la pantalla de selección de pantalla mantén apretado ◎, ⊡ y SELECT, y pulsa →, →, →, ↑, ←, ↓, R2. Desbloquear el personaje oculto Tatsumaru: en la misma pantalla, mantén apretado ◎ y ⊡, y pulsa R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, y SELECT. ■



LOS MEJORES TRUCOS

URBAN CHAOS

Armas extra
Aprieta y mantén apretado △ ◎ ⊗ ⊡ después aprieta →. Deberían aparecer una granada, una N-16 y una escopeta

Selección de nivel
En la pantalla del título, mantén apretados R1 L1 START y L1

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Para hacer más llevaderos los dolores de tantos huesos rotos y labios partidos, detén la partida y mantén apretado L1, a continuación introduce estas combinaciones

Estadísticas del patinador al máximo cuando la barra *Special* esté iluminada
↑ ⊡ △ ↑ ↓

Aumenta hasta diez todas las estadísticas
⊗ ⊡ ◎ ⊡ △ ↑ ↓

Activar o desactivar la sangre
→ ↑ ⊡ △

Entrar tantas veces como quieras con un patinador entrado en carnes
⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ← ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ← ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ←

Entrar tantas veces como quieras con un patinador esmirriado
⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊡ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊡ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊡

Barra *Special* infinita
⊗ △ ◎ ◎ ↑ ← △ ⊡

Aumentar la velocidad del juego
↓ ⊡ △ → ↑ ◎ ↓ ⊡ △ → ↑ ◎

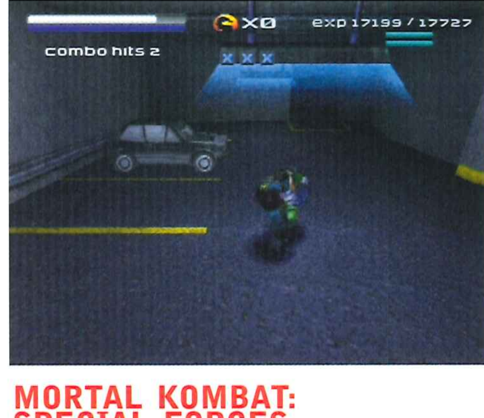
Patinadores cabezones
⊡ ◎ ↑ ← ← ⊡ → ↑ ←

Desbloquear todo, incluidos todos los niveles y los niveles secretos, y poner al máximo las estadísticas de todos los patinadores
⊗ ⊗ ⊗ ⊡ △ ↑ ↓ ← ↑ ⊡ △ ⊗ △ ◎ ⊗ △ ◎

DIGIMON WORLD

Para evitar el tedio del nivel de entrenamiento:
Cuando tu Digimon se empiece a entrenar, cuenta hasta diez y pulsa ◎. Con esto forzarás el final de la sesión de entrenamiento, que acabarás con los mismos puntos de experiencia que tendrías habiéndola pasado entera





MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

Para activar los trucos del juego que redefinió la saga de Midway introduciendo las 3D, *Mortal Kombat: Special Forces*, ve al menú de opciones y desde ahí ve al menú de configuración del juego. Allí pulsa ←, →, L1, L2, R1, R2, ⊡ y ◎.
Si lo has hecho bien, oirás un ruido y podrás activar y desactivar el modo Cheat desde el menú de configuración. Si empiezas el juego con el modo Cheat activado, dispondrás de todas las armas con el máximo de munición y munición de reserva, dos botiquines grandes y la máxima experiencia, para que puedas ejecutar todos los movimientos de los combos.





ARMY MEN AIR ATTACK

Los siguientes códigos activan los niveles del 2 al 16 en el modo para un jugador. Desde la pantalla principal selecciona la opción Password y entra el código del nivel al que quieras acceder directamente. También tenemos un par de códigos para algunos secretos adicionales.

Misión 2, Going Car-razy:
⊗, ↓, ←, ←, ⊡, ◎, ◎, →.
Misión 3, The Train That Could:
△, ↑, ←, →, ↓, △, ⊡, ↑.
Misión 4, Tan Terror-tory:
↓, ↓, ⊡, ⊡, ←, →, ◎, ⊗.
Misión 5, Bug Bath:
→, →, ⊗, ◎, ↓, ↑, ↓, ↑.
Misión 6, Uninvited Guests:
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ⊗, ⊗.
Misión 7, Ants In The Pants:
⊡, ◎, ⊗, ⊡, △, ←, ↑, →.
Misión 8, Saucer Attack:
→, ↓, ←, ↑,△, ↓, ↑, ↓.
Misión 9, The Heat Is On:
◎, ◎, →, ↑, →, ↑, ⊗, ⊗.
Misión 10, The Melting Pot:
⊗, ↓, ↓, ↓, ↓, ⊗, ←, →.
Misión 11, River Rapids Riot:
△, ↑, ◎, ↓, ⊡, ←, ⊗, →.
Misión 12, Night Time Terror:
↑, ↑, △, △, ←, ←, ◎, ◎.
Misión 13, Demolition Time:
←, →, ⊡, ⊗, ↑, ↓, ◎, △.
Misión 14, Pick Up The Pieces:
←, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, ⊗.
Misión 15, Have An Ice Day:
⊡, →, ←, ◎, ◎, ↑ ↓, ⊡.
Misión 16, Plastro's Revenge:
↓, ↑, ↓, ↑, △, ◎, △, ◎.

Para acceder a los copilotos secretos, Bombshell y Sarge: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
Para acceder al vídeo secreto final:
⊡, ↓, ⊗, ↓, →, →, ↑, ↑.

¿HASTA LAS NARICES DE ESOS INCORDIANTES NAZIS? PUES LO MISMO LE PASÓ A EUROPA ENTERA HACE MÁS DE MEDIO SIGLO. SI AL MENOS LA RESISTENCIA DE VERDAD HUBIESE TENIDO ACCESO A LA SOLUCIÓN COMPLETA DE *PSMAG*... [Y A UNA COPIA DEL JUEGO, CLARO]

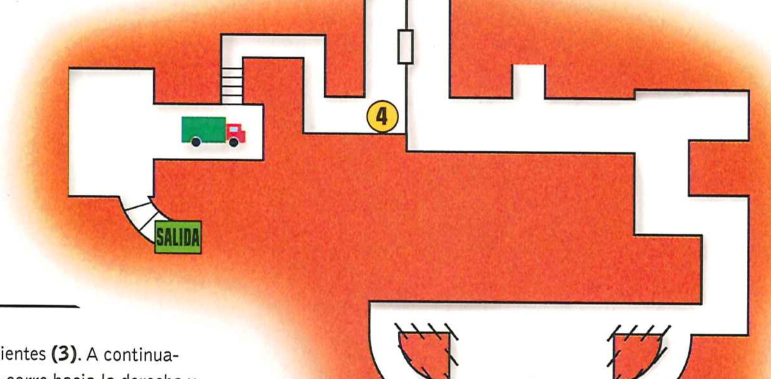
Medal Of Honor Underground

LEYENDA



NIVEL 1: CITA A MEDIANOCHE





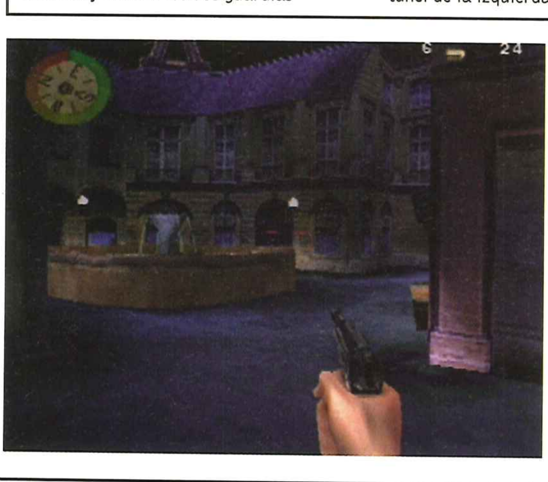
OBJETIVOS:

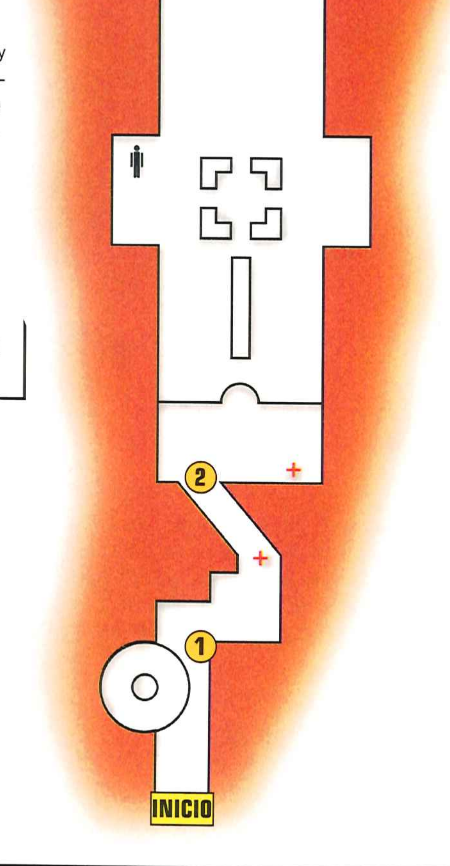
Encontrar a tu hermano
Abrir la puerta del garaje

• Desde el punto de partida **(1)** apunta al soldado que va caminando y abátelo de un tiro en la cabeza. Investiga y espera a que aparezcan sus dos compañeros para cargártelos siguiendo el mismo procedimiento. Hay un guardia detrás de la pared, justo antes del arco que sale a una zona al aire libre. Desde el lado izquierdo del pasillo **(2)** arrástrate hacia delante y dispárale antes de que pueda verte.

• Tras neutralizar a los guardias, sigue caminando hacia delante hasta que veas a tu hermano en el lado izquierdo. Corre hacia él y mata a los dos guardias siguientes **(3)**. A continuación corre hacia la derecha y elimina al siguiente par de guardias antes de que tu hermano llegue a la puerta; tienes uno delante y otro detrás,.

• Cuando tu hermano llegue a la puerta y empiece a abrirla con una ganzúa, encárgate de los guardias. Después permanece detrás de él y cúbrele las espaldas mientras os dirigís a toda prisa hacia la segunda planta **(4)**, porque aparecerán unos guardias para perseguiros. Cuando tu hermano consiga llegar al vehículo, abre la puerta con el botón que hay a la derecha. Hagas lo que hagas, cuando tu hermano salga conduciendo el camión explotará. Jura venganza y escapa por el túnel de la izquierda.





NIVEL 2: ENTRE LOS MUERTOS

OBJETIVOS:

Sellar las entradas de las catacumbas
Encontrar los documentos falsificados

• Hay un guardia oculto en el largo pasillo que tienes a la derecha, lleno de calaveras y huesos a ambos lados **(1)**. Da un paso a la izquierda y métele un balazo en la cabeza antes de que pueda verte.
• Pasada la esquina hay una entrada a la derecha. Síguela hasta llegar a una habitación circular donde hay un soldado echándose una siesta. Cóselo a balazos y bírlale la munición y el paquete de vida.
• Mata al nazi de la pistola y sube el desnivel hasta una de las entradas a las catacumbas. Un guardia intenta tenderte una emboscada, de modo que dale tú una lección de ataque por sorpresa. A continuación coloca la bomba y corre.
• Hay un botiquín a la izquierda del siguiente cruce. Si lo necesitas, cógelo y toma el siguiente pasillo a la derecha hasta la escalera. Súbela y gatea por el agujero **(2)** hasta ver los papeles falsos.
• Un oficial de la Gestapo está sentado en la repisa que tienes encima, así que dispárale nada más bajar. A continuación sube por la escalera y coloca más explosivos.
• En la habitación de los barriles **(3)**, acaba con los guardias y hazte con el botiquín de primeros auxilios de la esquina. Prepárate para recibir a los soldados que te saldrán de las columnas que tienes delante.
• Sube por las escaleras y recoge el paquete de vida que hay a la derecha del cruce, a continuación ve por la izquierda para encontrar la entrada final.
• La tumba grande **(4)** es una trampa. No importa cuántos soldados mates, seguirán saliendo más desde arriba para mantenerte ocupado constantemente. Entra corriendo en la tumba, mata a unos cuantos para abrirte paso, corre hacia delante y sube los dos tramos de escalera. Una vez en el cementerio, sigue el camino de la derecha y cuélate en el coche fúnebre para acabar el nivel.

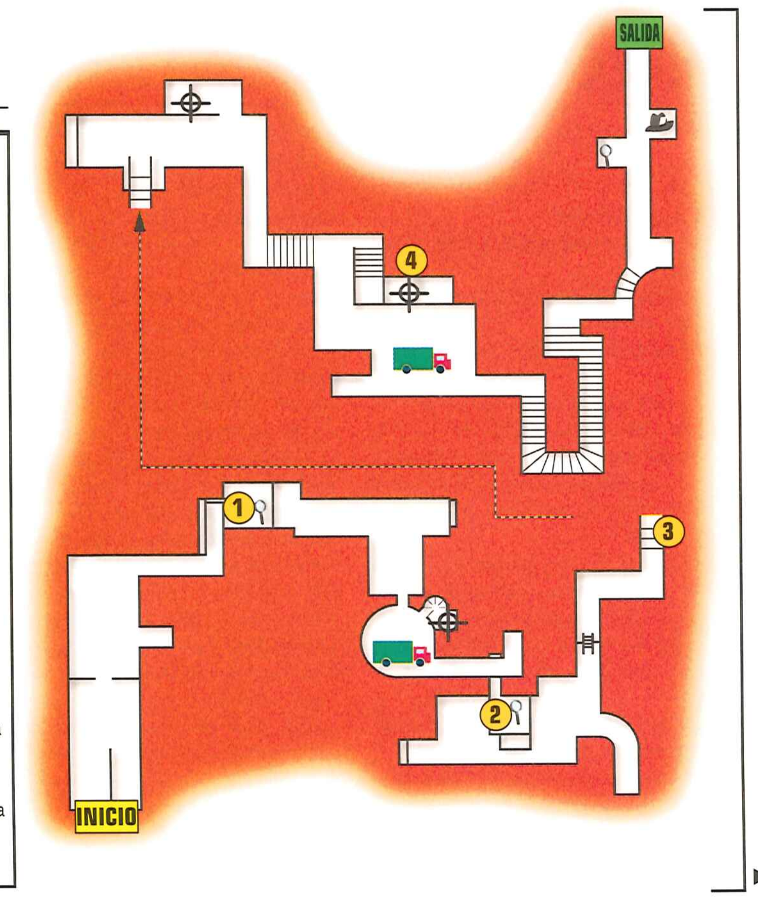


NIVEL 3: SIN DEJAR RASTRO

OBJETIVOS:

Destruir las pruebas de distribución
Comprobar los camiones de distribución
Esconder la imprenta
Encontrar las metralletas ocultas

• Hay dos guardias acechando en la iglesia, pero son fáciles de matar. Entre donde estás y la habitación de suministros todavía te espera otro puñado de guardias.
• Abre de una patada la puerta que hay a la derecha de la barricada de sacos de arena **(1)** y mata a tiros a los soldados que están en la habitación. Dentro de las cajas hay munición y energía, pero lo más importante son los documentos relativos a la distribución, que encontrarás en una esquina y que debes destruir.
• Justo delante tienes uno de los camiones de distribución, pero antes de que puedas llegar a él, los nazis desvelarán su verdadero uso. Corre hasta la casa que hay enfrente del camión, a la izquierda, y dispara al tipo que encontrarás en el dormitorio. Abre la caja y utiliza la flamante y reluciente metralleta que hay en su interior para destruir el camión y a los soldados que lo rodean.
• Hay más pruebas en el jardín vallado **(2)** de una de las casas. Ve a la izquierda desde el camión, dispara y destrózalas. También hay un botiquín.
• Baja por la escalera y entra en el pequeño túnel subterráneo **(3)**. Está lleno de armas y vida. Cuando vuelvas arriba, gírate a la izquierda, dispara al comando y después a uno o dos soldados que han quedado a tu derecha. La metralleta está dentro de la caja; ábrela y fríe a las tropas que aparecen de la nada.
• Ve detrás de la pared que hay bajando los escalones **(4)**. A continuación sube las escaleras hasta otra ensalada de tiros. Revienta el camión y a los soldados.
• Las últimas pruebas se encuentran convenientemente situadas en la habitación que tienes a tu izquierda, justo antes de la salida. Una vez dentro, a la derecha encontrarás la imprenta. Deshazte de las pruebas y tira de la cuerda para ocultar la imprenta. Y ahora márchate como si nada.



NIVEL 4: ANDA CON CUIDADO

OBJETIVOS:

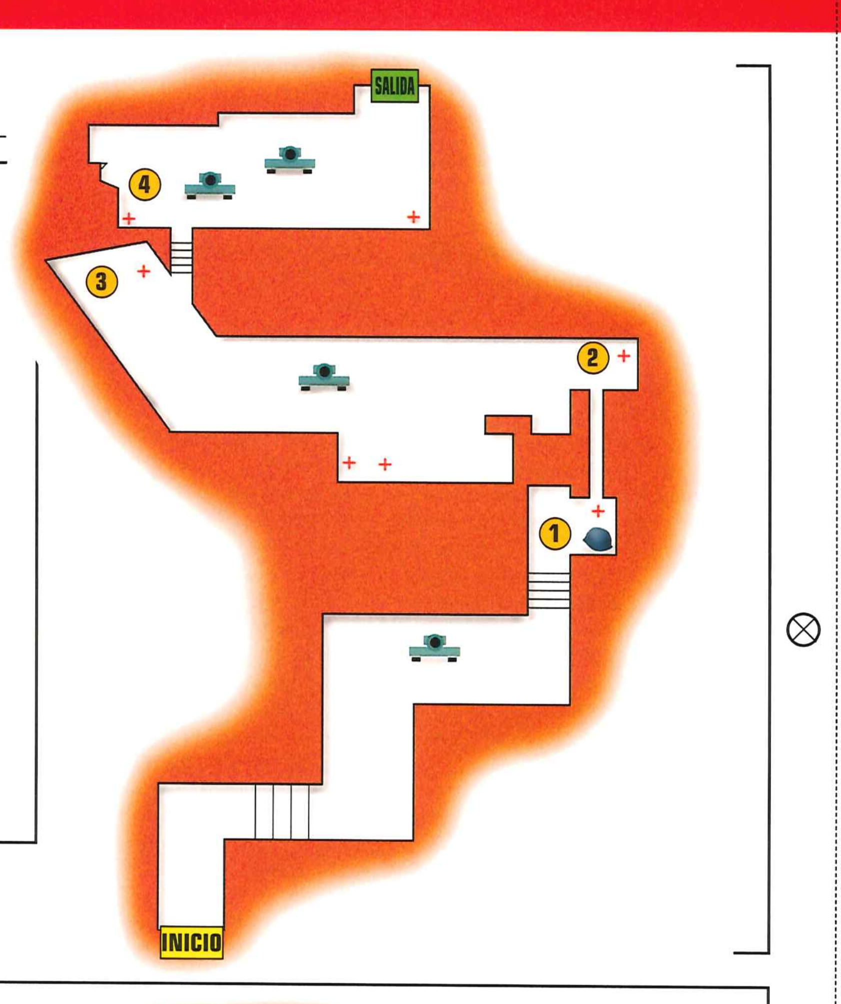
Encontrar un lanzacohetes Panzerfaust
Detener a los tanques

• Hay un comando borracho apoyado en la pared que está detrás de la esquina; él casi ni puede verte así que tómate tu tiempo y apunta a la cabeza. Acaba con sus dos compañeros y lánzate a correr, dejando atrás el tanque y subiendo por los escalones hasta una pequeña habitación **(1)** que hay a la derecha. Mata al guardia que custodia el arsenal en el que está el Panzerfaust. A continuación, utiliza la metralleta para acabar con el resto de enemigos. Baja los escalones y dispara el lanzacohetes; un par de misiles en la torreta deberían bastar para destrozar el tanque.

• Al final del pasillo que está a la izquierda, después de subir los escalones, hay unos soldados respaldados por un tanque. Pero da la casualidad de que tienes una metralleta a tu derecha **(2)**. Utiliza la característica agilidad de esta arma en los tiroteos para liquidar a tantos nazis como puedas antes de que llegue el tanque. Cuando lo haga, reviéntalo en mil pedazos. Si estás herido, recoge el botiquín de primeros auxilios que tienes a tu espalda.

• Cerca del final del área tienes unas escaleras que suben por la derecha. Dispara a los barriles **(3)** para hacerlos explotar y disponer de algunos objetos más.

• Hay un nido de ametralladoras al final del callejón **(4)** que puedes utilizar contra los dos tanques, así como contra los soldados. Ignora a los soldados hasta donde puedas permitírtelo y concéntrate en los tanques. Apunta a las torretas de uno y otro por turnos y no dejes de disparar hasta que estén completamente destruidos.



NIVEL 5: CASABLANCA

OBJETIVOS:

Escapar del hotel
Encontrar el expediente del oficial de logística
Encontrar la ubicación del almacén de suministros
Abandonar la ciudad en camión

• Empiezas en tu habitación de hotel, justo antes de que descubran tu escondite. Si estás jugando en los niveles de dificultad más altos, puede que te convenga usar los dos botiquines que hay en el armario del rincón.

• Dispara al guardia que hay al salir de tu habitación y baja las escaleras de la esquina de la izquierda. Mata al tipo que hay al otro lado de la ventana y gírate para abatir a los soldados que te persiguen.

• Mientras buscas la salida, encontrarás una pequeña habitación en la esquina de una curva a la izquierda **(1)**; recoge las provisiones que encontrarás dentro. Abandona el hotel y empieza a bajar por la carretera que hace pendiente. Un nazi te disparará desde una casa de la izquierda. Mátale y registra su emplazamiento de francotirador **(2)** para hacerte con el expediente.

• En vez de pasar por debajo de la casa a través del callejón, gira a la derecha antes de llegar **(3)** y arrástrate hacia delante hasta que veas al guardia que hay en la esquina. Tírale la olla a la cabeza con un disparo para noquearle. El ruido atrae a un soldado que hay cerca, pero es fácil de matar. Revienta el resto de cacharros para hacerte con más provisiones.

• Abre la puerta que hay en **(4)**. Si te han herido en la pelea, tienes un botiquín a la derecha, junto a los escalones.

• De camino al puente hay montones de guardias **(5)**. Ve poco a poco y sorprende a cada uno con una bala. Atento a los que vienen a reemplazarles.

• Cruza el puente. Encontrarás un par de botiquines. Pasa por debajo del puente para llegar al tramo final. Está lleno de guardias, pero tómate tu tiempo y enseguida llegarás al camión.



NIVEL 6: ENCENDER LA ANTORCHA

OBJETIVOS:

Encontrar los registros de envío
Encontrar el disfraz
Contacta por radio con la flota estadounidense
Atrapar a la fotógrafa



• Sal del camión y dispara al guardia de la izquierda. Busca munición entre las cajas, ve hacia el segundo camión y enfréntate a los guardias. A continuación, revienta la cajita **(1)** y gatea por el hueco que hay detrás en busca de un alijo de armas. Mata al soldado que hay arriba.

• En el par de camiones siguientes, recuerda que los soldados se cubren unos a otros, así que prepárate para luchar contra los que sustituyan a los que mates.

• No te metas en la zona al aire libre donde está la cabaña **(2)**, ya que hay guardias por todos lados. Si eres rápido, puedes matar al que hay encima del muro de la izquierda; si no, ve a por su colega en el suelo. Retrocede y dispara al resto a medida que se acerquen a ti. Abre la puerta de la cabaña y dispara al teniente que hay dentro. A continuación vigila a tus espaldas mientras revuelves el armario en busca de los registros de envíos.

• Ahora la puerta grande del almacén está abierta. Hay un nazi a la derecha **(3)** del primer tramo del almacén, custodiando un botiquín y munición.

• Antes de bajar de un salto para abandonar el almacén, dispara al soldado del balcón, al que hay junto a la puerta, al de la derecha y al que está en la pared de la izquierda. Entra en la habitación de la fotógrafa.

• Enciérrala en el baño, atranca la puerta con la silla y róbale su carnet de identidad. Abre la puerta que hay detrás del baño, entra en el pasaje secreto y acaba con los guardias que te encuentres. El camino de la izquierda lleva a nuevas reservas de vida y municiones **(4)**.

• En la zona al aire libre **(5)**, dispara al centinela que está en lo alto de la esquina, vuelve hacia atrás y espera a sus dos colegas.

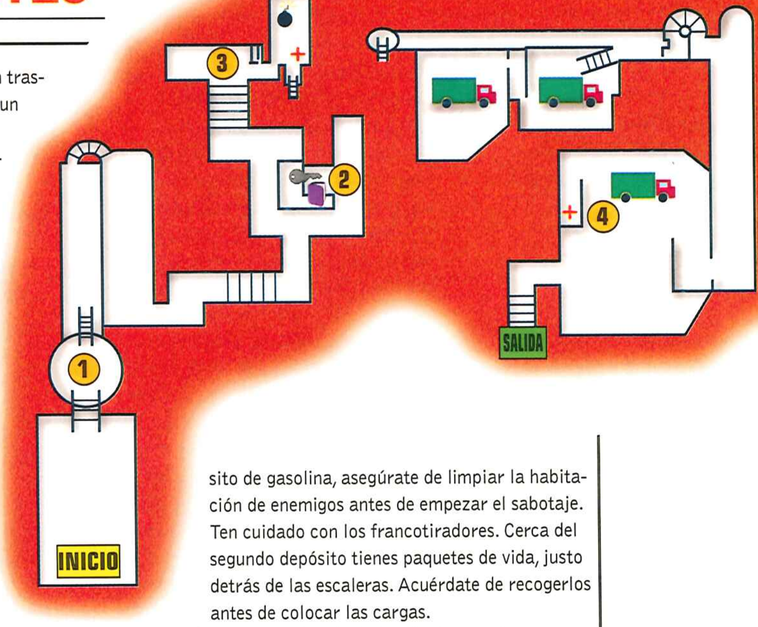
• Ponte en contacto con la flota americana utilizando la radio que hay en el edificio, pero ten cuidado con el nazi que te persigue escaleras arriba. Desde donde estás, la salida está a la vuelta de la esquina, pero si posees poca energía, ándate con ojo, ya que dos soldados te aguardan tras la puerta.



NIVEL 7: ARENAS ARDIENTES

OBJETIVOS:

Acceder al polvorín
Encontrar las bombas incendiarias
Destruir cuatro depósitos de gasolina
Fotografiar el libro de códigos



• Es posible pasarse este nivel pistolas en mano, pero resulta mucho más fácil si utilizas tu disfraz de fotógrafa hasta que descubran tu tapadera. Sube por la escalera y si un centinela te pregunta por tus papeles pulsa ⊗ para enseñárselos. Después, sácale una foto (si lo consigues, él posará para la foto, así que espera a que esté listo). Desde aquí salta sobre el alambre de espinos **(1)** y colócate enfrente de la salida custodiada. Muestra tus credenciales y el guardia te franqueará el paso.

• En el cruce tira hacia la derecha. Ignora al portero, abre la puerta que hay a la izquierda y muestra tus papeles al oficial. Hazte con el pase para el arsenal **(2)** y fotografía el libro de códigos. Enseña el pase al guardia, pero no vayas por las escaleras. Vuelve al cruce y gira a la izquierda.

• Al final encontrarás un trastero **(3)**, custodiado por un soldado. Muéstrale tus papeles y mátalo rápidamente para después disparar a la cerradura. Esto último hará saltar la alarma, pero es necesario hacerlo, así que ponte de espaldas a la pared y prepárate para los guardias que van a aparecer. Una vez hayas despejado la zona, recoge las bombas y sube por la escalera cercana. Una vez arriba, habrá llegado el momento de dejar a un lado el sigilo. Quítate el disfraz de fotógrafa y carga tus armas.

• Cuando estás colocando las bombas eres un blanco fácil, así que cuando llegues a zonas al aire libre, como en la que está el primer depósito de gasolina, asegúrate de limpiar la habitación de enemigos antes de empezar el sabotaje. Ten cuidado con los francotiradores. Cerca del segundo depósito tienes paquetes de vida, justo detrás de las escaleras. Acuérdate de recogerlos antes de colocar las cargas.

• Para los dos depósitos finales, acaba con todos los soldados de la zona antes de subir y colocar tus bombas. Hay un saludable paquete de vida a la izquierda de la puerta que lleva a la salida **(4)**. Busca el hueco que hay en la pared.

NIVEL 8: ALIADOS EN EL DESIERTO

OBJETIVOS:

Desactivar los cañones antiaéreos
Encender las luces de aterrizaje
Huir de Marruecos en avión

• Recoge todo lo que puedas llevarte de la estantería que hay al final de las escaleras, y a continuación ve hasta las almenas. Debajo hay un tanque y soldados, pero estás a cubierto. Si quieres, enfréntate a ellos.

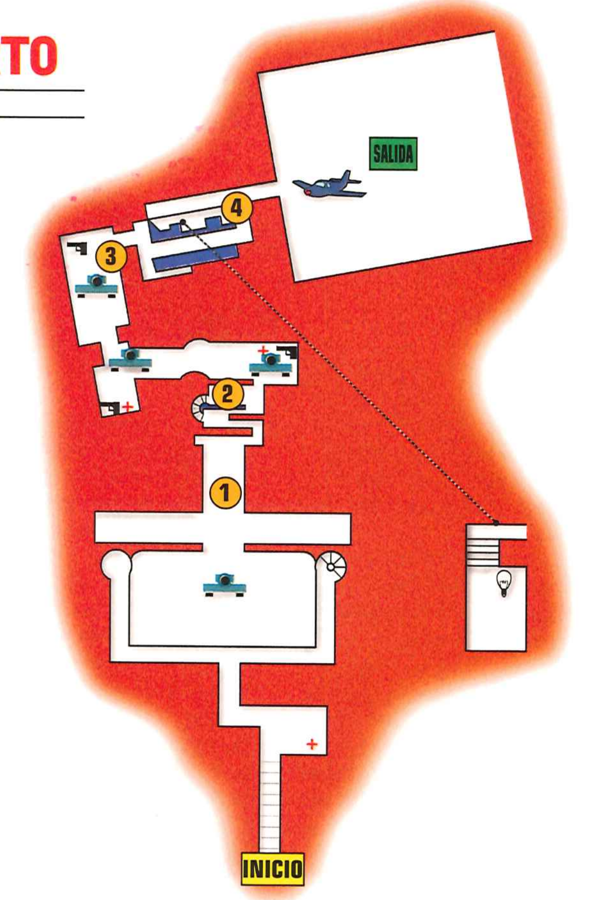
• El puente **(1)** está rebosante de nazis. Retrocede hasta el tanque y cúbrete detrás de las paredes. Una vez hayas despejado la zona, cruza el puente.

• Busca unas escaleras **(2)** que llevan a un guardia y a municiones. En cuanto al cañón, mata al tipo de los prismáticos y, si tienes suerte, el avión que está pasando por encima vuestro hará el trabajo por ti. Si no tienes suerte, destrúyela lanzando una granada. Destruir el tanque resulta un poco más difícil, así que corre hasta la plataforma del cañón y dispara cuando pase el tanque. Recoge los botiquines.

• Cuando cruces el puente, dispara al tipo que hay al lado del antiaéreo, sigue corriendo y lanza una granada para destruirlo. A tu derecha hay otro blindado, así que apresúrate para llegar a la ametralladora y utilízala para destrozar la torreta. Deja atrás al siguiente tanque y utiliza la ametralladora **(3)** que hay a la derecha para destruirlo antes de que esté fuera de tu ángulo de tiro.

• Hay otro cañón antiaéreo en la esquina. De nuevo, dispara a la cabeza del vigía, retrocede y cuela un buen explosivo para reducir al equipo del cañón a simples átomos. Recoge el botiquín y entra en el edificio.

• Es hora de salir de Marruecos, así que cruza corriendo la habitación del piso de arriba **(4)** y enciende las luces de aterrizaje. De vuelta en la planta baja, uno de los pocos nazis que quedan ha abierto una puerta de par en par, proporcionándote una útil salida para tu fuga. Sal de ahí a toda prisa, sorprendiendo a los soldados rezagados, y salta dentro del avión. Otra misión cumplida.





NIVEL 9: RECOGIDA DE INFORMACIÓN

OBJETIVOS:

Hacerse con el pase fotográfico
Hacerse con el pase restringido
Hacerse con el pase arqueológico
Fotografiar el mapa
Encontrar el calendario de suministros
Subir al camión de Knossos

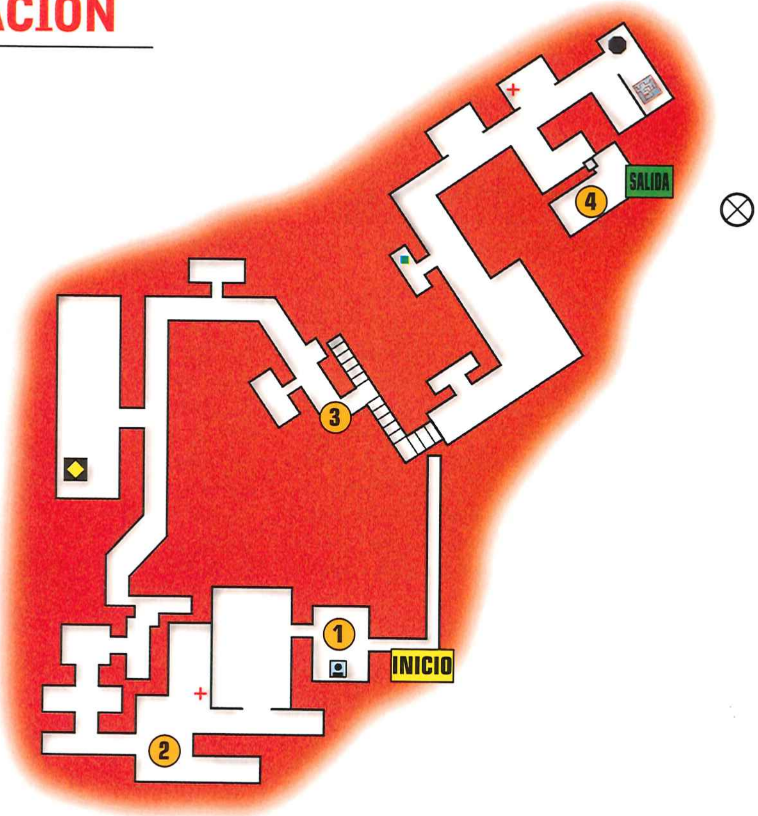
• Muestra tus papeles al guardia **(1)** y después dispárale. Pasa del disfraz, ya que ésta es una misión de combate. Recoge el pase de fotógrafa y la munición de las cajas.

• Hay un botiquín en el callejón. Recuerda dónde está para poder volver más tarde. Los supervivientes de una escaramuza entre nazis y piratas siempre te van a atacar **(2)**, de modo que si es posible acaba primero con los soldados y utiliza su potente armamento para matar a los piratas heridos.

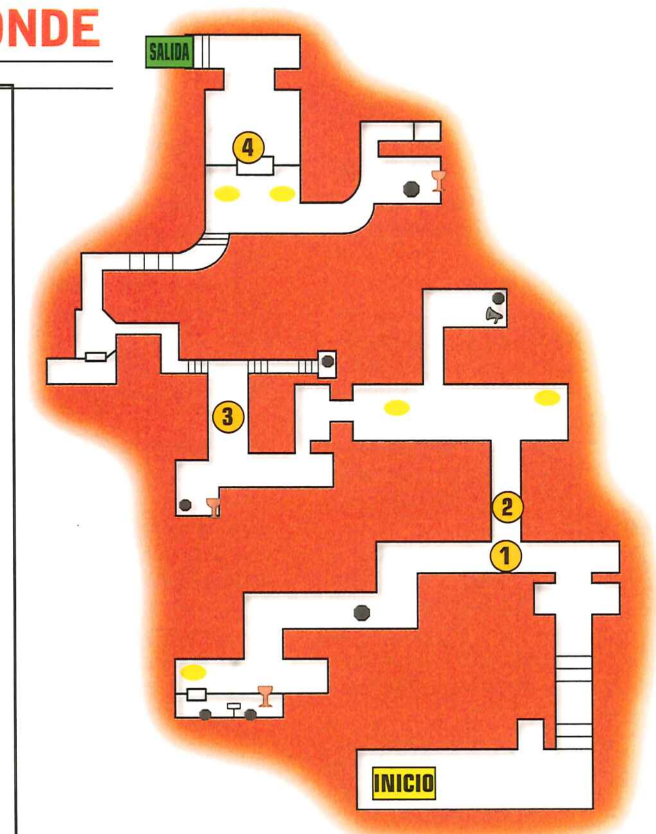
• El pase restringido se encuentra dentro del edificio grande que hay a la izquierda (verás a unos piratas planeando un ataque sorpresa contra los nazis que hay en su interior). Acaba con los soldados y recoge el pase de encima de la mesa.

• Ve poco a poco por los senderos **(3)** y mata a todos los enemigos que te vayas encontrando. El calendario de suministros está en el segundo edificio pequeño que hay después de los escalones. Cuando te haces con él, aparece un nuevo objetivo en tu lista: darte una vuelta en el camión que sale hacia las ruinas de Knossos.

• Gira la esquina. El pase arqueológico y el mapa están en el edificio pequeño de la derecha que hay al final del sendero. No entres como un loco; tómatelo con calma y ve abriéndote camino metódicamente hasta el barracón. Entra y recoge el pase arqueológico, y a continuación fotografía el mapa (se puede ver colgado con Blu-Tack en un lugar destacado de la pared). Ha llegado el momento de que te des tu vuelta en camión **(4)**, así que retrocede hasta encontrarlo. Hay un solitario soldado custodiando la puerta pequeña. Acaba con él, abre la puerta y márchate conduciendo.



NIVEL 10: LO QUE KNOSSOS ESCONDE



OBJETIVOS:

Eliminar a los arqueólogos
Localizar el informe propagandístico
Recuperar las reliquias
Destruir los suministros para los búnkers
Localizar la entrada del búnker

• Para completar esta misión, vuelve a asumir tu rol de reportera. Recuerda que debes detenerte delante de cualquier guardia, enseñarle los papeles y tomar una foto. Si posan, tu disfraz ha funcionado. Si no, vuelve a intentarlo o dispárales con la pistola con silenciador.

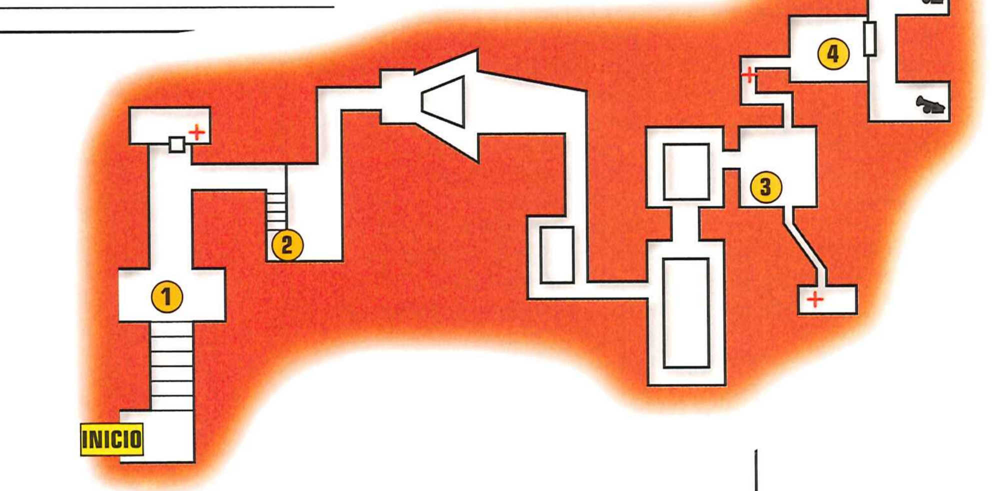
• Ve a la izquierda en el cruce **(1)** y mata al primer arqueólogo. Sigue adelante y muestra tus papeles a los guardias. A continuación, mata a dos arqueólogos más que están escondidos detrás de los paneles de la esquina. Recoge la primera reliquia y después mata a los guardias de la puerta y destruye los suministros que hay en la habitación.

• De vuelta al cruce, toma el pasillo **(2)**, enseña tus papeles a los guardias y abre el falso panel. Escóndete detrás de una columna y dispara al oficial y después al arqueólogo. Recoge el informe propagandístico y dispara a los soldados por los que has pasado antes. Haz explotar los suministros que hay en la habitación y descubrirás un botiquín y una caja de cohetes. Si entran más guardias, vuelve a entrar en la habitación del informe y dispárales desde allí.

• Detrás del siguiente panel que hay a la izquierda encontrarás a otro arqueólogo y otra reliquia. Esquiva a los oficiales que están en el pasillo con los cacharros **(3)** y ve a la derecha, baja las escaleras y encontrarás a otro tipo escudriñando las ruinas.

• En el nivel más bajo de la explotación arqueológica hay muchas más cajas con munición, pero no las destruyas todavía, ya que llamarías la atención. En lugar de eso, ve a la derecha y mata al guardia que hay en la zona al aire libre. Después mata al arqueólogo que está detrás de la puerta oculta. Hazte con la tercera y última reliquia y después haz volar las cajas que habías indultado antes. Abre la puerta **(4)** y corre hacia atrás inmediatamente, ya que hay tres guardias esperándote al otro lado. Salúdales con unas cuantas ráfagas y corre hasta la salida.

NIVEL 11: LABERINTO



OBJETIVOS:

Localizar el búnker de artillería
Destruir todos los cañones
Localizar la sala de comunicaciones
Destruir los dispositivos de comunicación

• Mata a los tres guardias que hay al final de las escaleras **(1)** y destruye (una vez hayas matado al oficial) la sala de comunicaciones que hay al final del pasillo. Para simplificar las cosas, empuña tu rifle de asalto durante el resto del nivel.

• Cerca de ti hay unas escaleras; atrae a los guardias y dispárales en cuanto doblen la esquina **(2)**. De este modo ahorras energía. En la pared tienes una pequeña ampolla de vida, por si la necesitas.

• Las siniestras fuentes y estanques que hay dentro del laberinto están llenas de soldados, así que ve con cuidado. Ve por las paredes exteriores y mantén la mirada fija en la esquina a la que te acercas para evitar desagradables sorpresas o emboscadas.

• En la habitación cuadrada con una puerta oculta a cada lado, abre la de la derecha **(3)** y encontrarás los barracones ocultos. Destroza a los soldados que haya dentro y dispara a las cajas que hay a los pies de las camas para conseguir municiones y vida. Vuelve a la habitación cuadrada y sal por la puerta de la izquierda.

• Sigue los pasillos y en el desvío que lleva al cañón **(4)** ve primero por el camino de la derecha. ¿Por qué? Porque la salida está justo detrás del cañón de la izquierda y de este modo te ahorras tiempo y problemas. De hecho, si te sientes eficiente, con un par de granadas puedes destrozar el cañón sin gastar balas.

NIVEL 12: ASCENSO AL CASTILLO

OBJETIVOS:

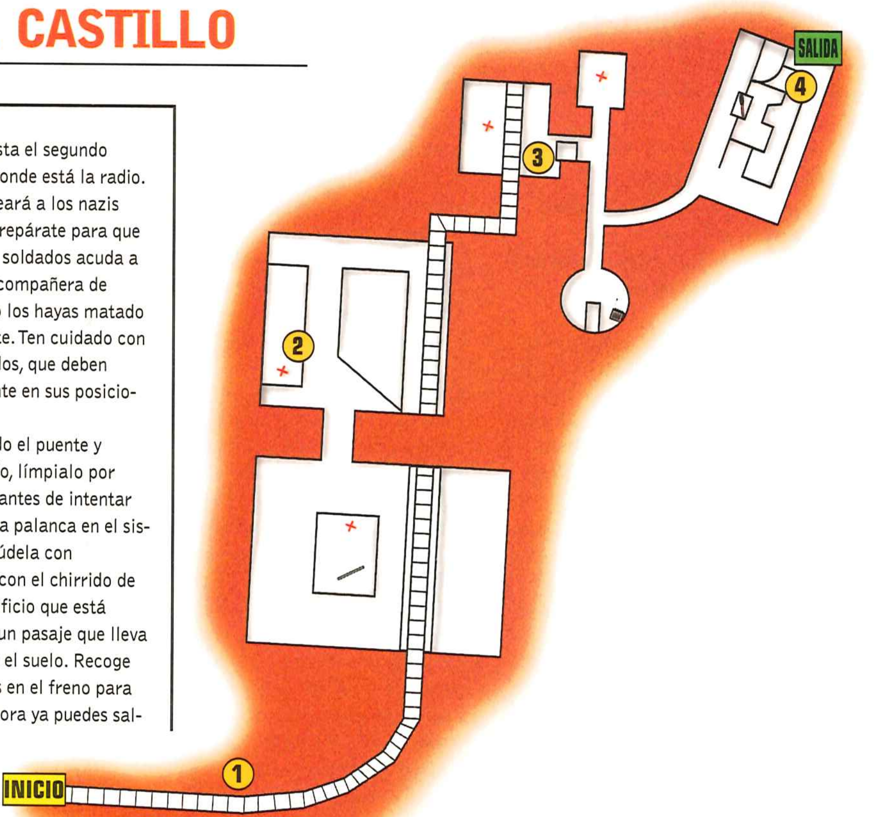
Encontrar una palanca
Encontrar las tenazas de corte
Destruir la radio
Robar un teleférico

•Admitámoslo, el fusil de asalto es un poco chungo. Es lento y torpe, pero no te preocupes, se trata de una medida temporal. Corre por la vía y dispara al nazi en la nuca **(1)**. A continuación ataca a sus dos compañeros que están en el puente, uno de los cuales blande un fusil de asalto.

• Dispara a la caja colgante y entra corriendo en el granero para hacerte con la palanca y un botiquín. A continuación, gatea por el hueco que hay al final. Dentro de este edificio **(2)** hay un oficial custodiando munición para rifles de francotirador.

• Dispara al francotirador de la torre que hay al lado del barracón de ladrillo **(3)** y cúbrete detrás de éste mientras atacas a los guardias que tienes delante. Corre a la derecha hasta el segundo barracón de ladrillo, donde está la radio. Destrúyela. Esto cabreará a los nazis como nunca, así que prepárate para que un puñado de furiosos soldados acuda a vengar a su zumbona compañera de transmisiones. Cuando los hayas matado a todos, cruza el puente. Ten cuidado con las patrullas de soldados, que deben aguardar diligentemente en sus posiciones.

• Una vez hayas pasado el puente y estés dentro del edificio, límpialo por completo de soldados antes de intentar romper nada. Encaja la palanca en el sistema de frenado y sacúdela con violencia para acabar con el chirrido de las vías. Dentro del edificio que está cerca de la salida hay un pasaje que lleva un pequeño agujero en el suelo. Recoge los alicates y utilízalos en el freno para dirigir el teleférico. Ahora ya puedes saltar a bordo **(4)** y viajar hasta el siguiente nivel a todo tren.



NIVEL 13: EL VALHALLA OSCURO

OBJETIVOS:

Entrar en el castillo
Conseguir el cuchillo de Abraham
Encontrar las cargas de demolición
Recoger el contenido de la caja fuerte
Encontrar el Valhalla

• Mata a los guardias y noquea al tipo que hay en el castillo. Corre por debajo del puente y escala por las parras del muro hasta llegar a las almenas.

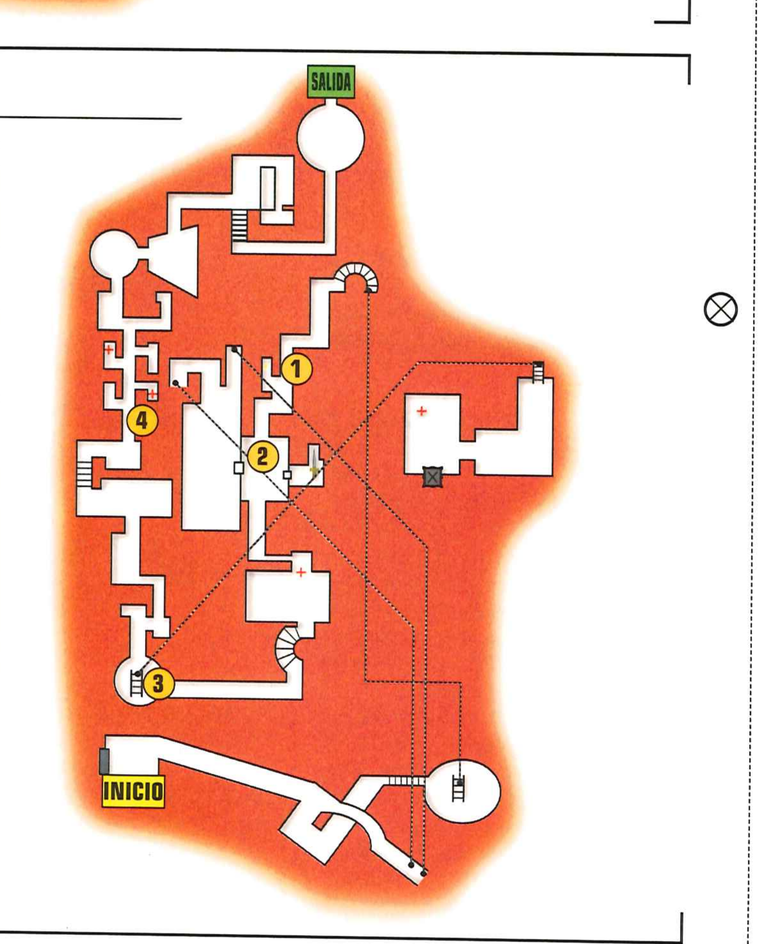
• Baja por los escalones hasta el castillo. Busca una pequeña alcoba que hay en la pared de la izquierda **(1)**. Dispara al guardia que custodia las cargas explosivas para la demolición. Después baja por el pasillo y abre la puerta de la derecha que da al patio. Mata a los guardias.

• Abre la puerta que hay enfrente **(2)** y que lleva a la sala del tesoro. Ignóralo todo menos el cuchillo de Abraham, que está en un pedestal en la habitación del fondo. Detrás de la mesa redonda que tienes justo delante, métete en la chimenea y trepa por la pared hasta encontrar un botiquín.

• Hay un pequeño agujero en la habitación circular que hay bajando las escaleras **(3)**. Este hueco lleva a la caja fuerte. No avances y dispara a los caballeros de las SS que tienes a lo lejos. Cuando vayan hacia ti, dispárales a los cascos (su único punto débil). Esquiva sus terribles espadazos. Una vez muertos, coloca una bomba en la caja fuerte, aléjate para escapar de la explosión y después saquéala.

• Hay montones de objetos (y de guardias) dentro y en las inmediaciones de las habitaciones que salen del pasadizo largo **(4)**. Tu mejor opción es meterte en una habitación y esperar a que los nazis te sigan. Hay más soldados de lo que podrías sospechar, así que ándate con cuidado.

• Antes de descender por la larga y estrecha escalera que lleva al Valhalla (la habitación circular), apunta ligeramente hacia abajo, porque están a punto de atacarte tres guerreros de las SS que suben de la habitación inferior. Cuando lo hagan, corre hacia atrás mientras disparas tu fusil de asalto, de modo que, si todo va bien, matarás como mínimo a uno antes de que tu espalda tope con la pared que hay arriba.



NIVEL 14: UN CÍRCULO VICIOSO



OBJETIVOS:

Destruir el puente de los barracones
Destruir los controles de la sirena
Ir al refugio seguro

• En el claro, mira hacia la colina que tienes a tu derecha y verás a un oficial esconderse entre los arbustos **(1)**. Mátale y lárgate con sus granadas. Hay un soldado motorista en otro claro más abajo. Puedes matarlo con el fusil o tirarle una piña explosiva.

• Cuando llegues a la carretera embarrada que sale hacia la derecha, síguela hasta que encuentres más soldados. Cuando empiece la lucha, aparecerá una moto con sidecar que se te acerca disparándote. Lanza una granada y contempla con satisfacción cómo la moto vuela en mil pedazos, haciendo saltar por los aires a sus dos ocupantes. Sí señor.

• Cuando el sendero se divida en dos, dispara al tipo que hay en la torre y ve hacia el puente **(2)**. Para derribarlo, tienes que colocar cuatro cargas explosivas exactamente en las posiciones marcadas en la pantalla. Si no lo haces correctamente, los soldados podrán seguir pasando de un lado a otro. Y recuerda que debes dejar las bombas y correr antes de que exploten.

• Uno de los caminos ocultos que hay a la izquierda **(3)** lleva a los controles de la sirena, pero no te entretengas, porque un francotirador con vista de águila está apostado en una torre cercana disparándote y pidiendo refuerzos. El pueblo está justo delante de ti, así que dispara un par de ráfagas al francotirador y corre tan rápido como puedas hasta el refugio seguro **(4)**, que también es la salida.

Más consejos sobre *Medal of Honor* el mes que viene.

EL MES PASADO TE MOSTRAMOS CÓMO ACUMULAR EL MÁXIMO DE PUNTOS EN LA ÚLTIMA MARAVILLA DE TONY HAWK. ESTE MES TOP SECRET EXAMINA LOS «OBJETIVOS» Y TE DESVELA DÓNDE CONSEGUIRLO... TODO.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Una rápida ojeada a los mapas que siguen revela el emplazamiento de los todos objetivos de *Tony Hawk's 2*, desde los huecos Hangtime en el nivel del hangar hasta la Cinta secreta de Filadelfia. Después puedes dedicarte a acabar el juego con un skater hecho a medida y ver si eres capaz de hacerte con el patinador secreto Spiderman...

LEYENDA

Punto de partida

Barriles

Rampa



Cinta oculta

Hueco *Hangtime*

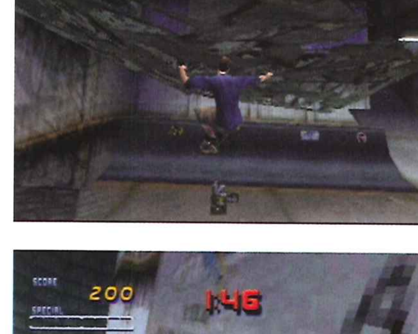
Letras de S-K-A-T-E

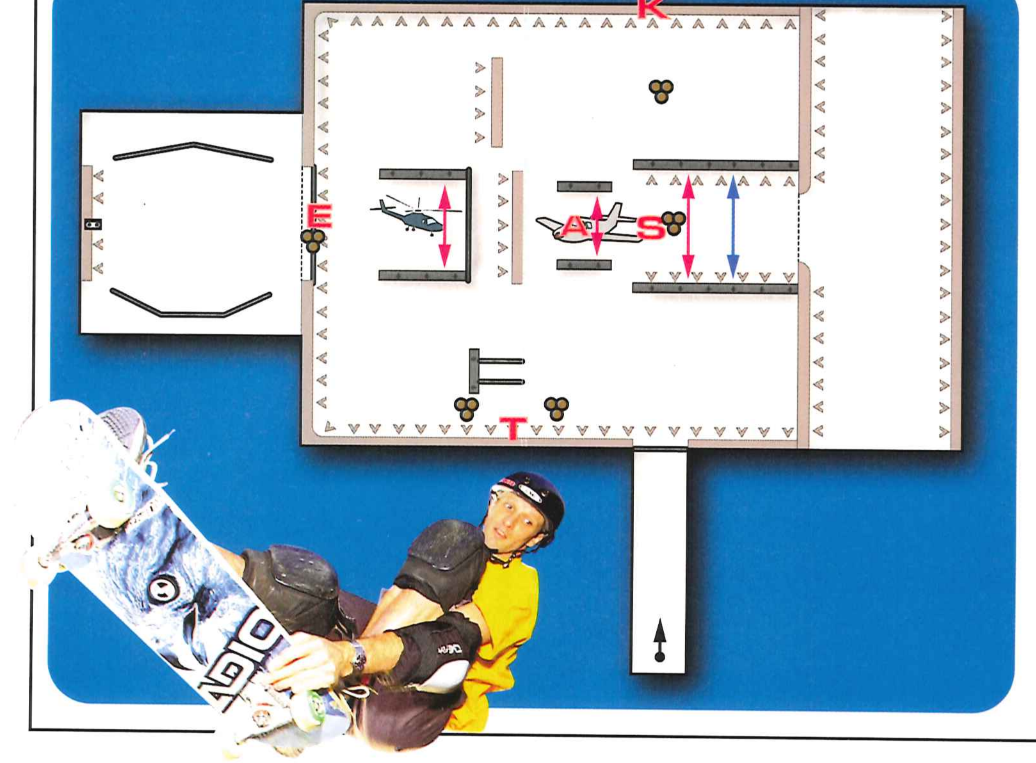
EL HANGAR – MULLET FALLS

BONITO Y RECOGIDO, CON MOGOLLÓN DE RAMPAS Y UN PAR DE SECRETOS BASTANTE OBVIOS. SE TRATA DE ALGO MÁS QUE UNA PEQUEÑA INTRODUCCIÓN, ES TU OPORTUNIDAD PARA LUCIRTE

EL PARAÍSO DE LOS *HALF-PIPE*

El *half-pipe* que tienes a la derecha de la rampa de salida es una generosa fuente de puntos, lo que significa que no tienes que irte muy lejos para ganarte una puntuación SICK. Ejecuta un combo de giro con *grab* (agarrar la tabla) en la pared sur y aprovecha el *hangtime* del *half-pipe* para conseguir muchos puntos y prepararte para la rampa de la pared siguiente. El *half-pipe* secreto al que se accede *grindando* en las hélices del ventilador también proporciona puntuaciones radicales. También te dan bonus por hacer *liptricks* (piruetas en el borde superior de la rampa) en el túnel de viento. El espacio es limitado, así que no dejes de hacer giros.









LEYENDA


Punto de partida

Rampa

Letras de S-K-A-T-E


Bonus de hueco


Escaleras mecánicas

Fichas para el metro

Bocas de riego

NY CITY – NEW YORK

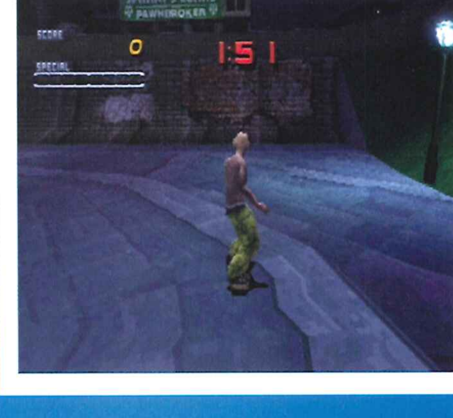
HAY TANTAS PAREDES, BARANDILLAS Y RAÍLES DE TREN, QUE SERÍAS ESTÚPIDO SI TE PERDIERAS EL EXQUISITO ARTE DE GRINDAR POR TODOS ELLOS. PONTE LAS PILAS Y RASCA LA TABLA EN LA CIUDAD MÁS DURA

SESIÓN DE *GRINDAJE*

Empieza *grindando* por la pared de entrada al parque, salta el hueco y ejecuta unos giros y agarres de tabla por el camino. Con esto cosechas un sinfín de puntos y marcas la pauta para el resto del nivel. El secreto peor guardado de este escenario es la impresionante rampa que hay en la pared cercana a la fuente del parque. Como siempre, márcate unos cuantos saltos de impresión con combos de giros y agarres, y te llevarás un inmenso bonus Pouncer Was Here que le irá dando cuerpo a tus puntuaciones hasta alcanzar totales impresionantes. El área secreta que viene después de la gran *grindada* por las vías del metro es una mina de grandes altos y pequeños bonus: mantente ocupado y ejecuta unas cuantas piruetas manuales mientras vas como un loco de un lado para otro embolsándote más puntos.







LA ESCUELA II – SUR DE CALIFORNIA

ESPACIOS ABIERTOS PIDIÉNDOTE A GRITOS QUE EJECUTES PIRUETAS MANUALES. EL SUEÑO DE CUALQUIER GENIO DEL *GRINDAJE*, PERO POCO SITIO PARA PIRUETAS EN GRANDES RAMPAS

LEYENDA

- Punto de partida
- Rampa
- Cinta oculta
- Letras de S-K-A-T-E
- Bonus de hueco
- Hueco *Hangtime*
- Pases de vestíbulo
- Grindadas de pase de lista
- Timbres del colegio

SOBRECARGA MANUAL

El único y mejor sito para conseguir montones de puntos por piruetas de rampa es el *half-pipe* improvisado que dejas a tu izquierda nada más empezar el nivel. Asegúrate de entrar en la rampa que hay al lado del porche sin ir demasiado rápido o te pegarás un buen trancazo. Las inmensas explanadas de cemento que hay en los patios del colegio son un paraíso para patinadores. Domina las piruetas manuales y no pararás de reírte con tus pavoneos mientras te deslizas por las superficies de cemento. Gracias a todas las barandas que hay por ahí, también tienes mucha cancha para las *grindadas*.





VENICE BEACH – CALIFORNIA

GRANDIOSAS RAMPAS Y UN HUEVO DE PELÍCULA DISEÑADO PARA EJECUTAR LAS MÁS VISTOSAS PIRUETAS. ESTE NIVEL ES IDEAL PARA HACER *TRANSFERS* SOBRECOGEDORES Y VOLVERSE LOCO MARCÁNDOSE GIROS CIEGOS

LEYENDA

- Punto de partida
- Rampa
- Aerosoles de pintura
- Vagabundos mágicos
- K Letras de S-K-A-T-E
- Cinta mágica



TRANSFERS OBLIGADOS

Nada más empezar el nivel, date media vuelta y baja por los escalones que llevan al huevo, donde puedes encadenar una larga serie de piruetas de forma ininterrumpida. Mézclalas con alguna que otra posturita ensayada y varios *grabs* y podrás llevarte un botín de puntos considerable. Hay montones de bonificaciones por *transfers* de techo a techo, pero el mejor método para conseguir muchos al vuelo es conseguir ejecutar los *transfers* en V de rampa a rampa que hay dispuestos por todo el escenario. Trata de no limitarte a saltar el hueco y conseguir el bonus por el *transfer*. Intenta meter una o dos piruetas por el camino para sacar el máximo partido del salto.
La ejecución de cualquier movimiento en las mesas de picnic siempre viene bien para ganar unos puntillos extra. También puedes encontrar una serie de pequeños pero bienvenidos bonus, como el multiplicador que hay en el hueco del techo de los lavabos.

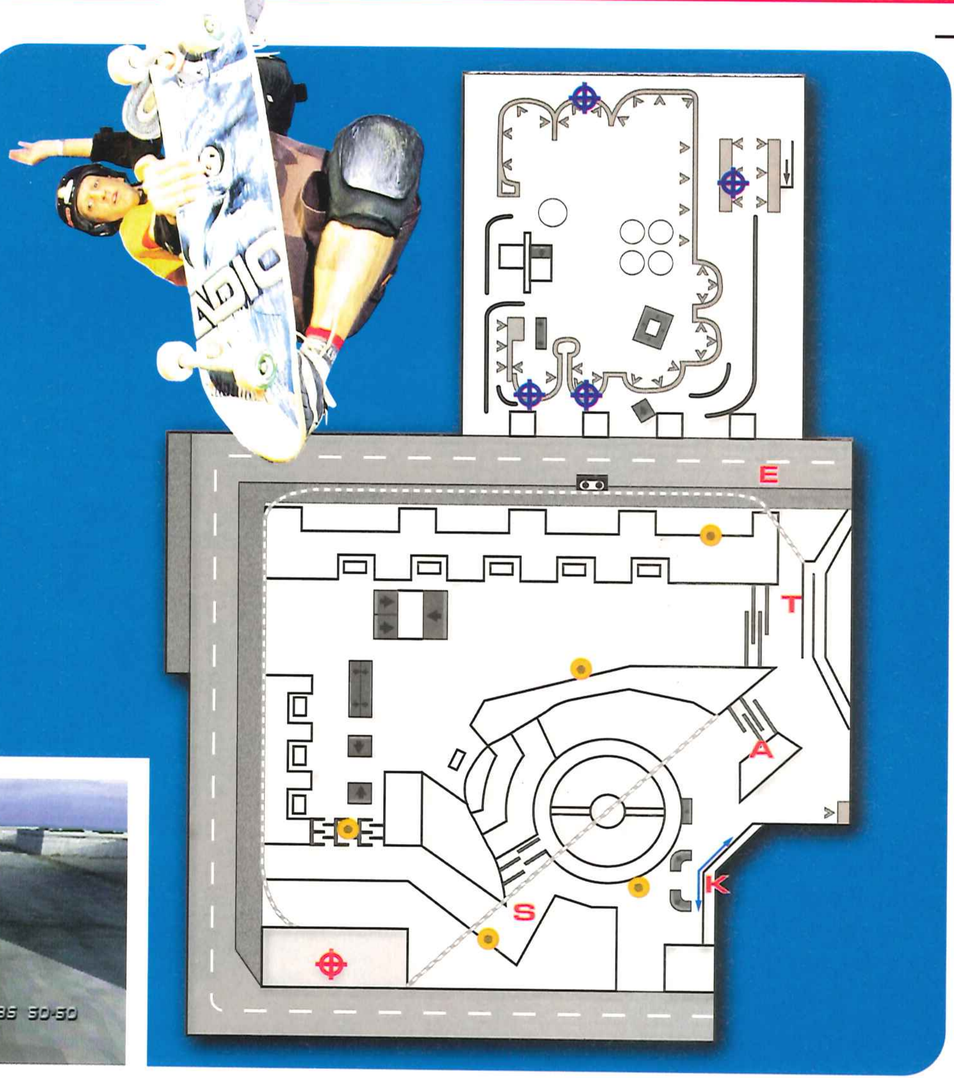


FILADELFIA - PENSILVANIA

UN ÁREA PRINCIPAL DE MUCHAS *GRINDADAS*, PARQUE OCULTO DE PATINAJE Y ALGUNOS BONUS DE LO MÁS COMPLICADOS

REPASA LOS BORDES

Grinda a saco por las paredes y barandillas que hay por todo el escenario y deslízate por el pedazo de cable que pasa por encima de la fuente. La mejor forma de conseguir muchos puntos es recorriendo el área secreta, donde las rampas más grandes te prestan sus bordes para que te marques unos saludables *liptricks* y te ganes unos bonus. No te pierdas la hermosa rampa del *half-pipe*, un lugar idóneo para dar rienda suelta a tus piruetas.



LEYENDA


Punto de partida


Rampa


Cinta mágica

Letras de S-K-A-T-E


Campanas


Lip en *half-pipe* de Phillyside



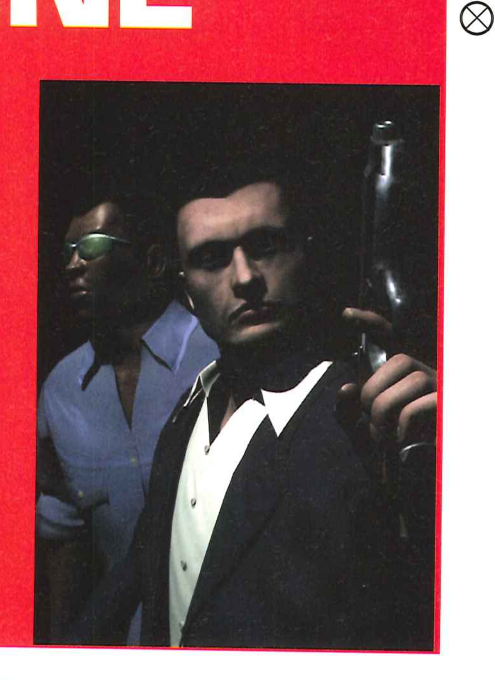
EL MES QUE VIENE

- GUÍAS TOP SECRET OFICIALES DE

EL FINAL APOTEÓSICO DE *MOH UNDERGROUND* Y UNAS VUELTAS EN COCHE POR LAS PRIMERAS CIUDADES DE *DRIVER2*

- Y ADEMÁS, MÁS CONSEJOS Y AYUDAS SOBRE CÓMO SUPERAR TUS PROBLEMAS PARA...

QUEDARTE SONADO CON *KNOCKOUT KINGS 2001*, VOLAR COSAS POR LOS AIRES CON BOND EN *EMNES*, JUGAR CON EL DISCO DE *NHL 2001* ¡Y MUCHO MÁS!



Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Carlos, completamente acabado. Cuando los lectores empiezan a ser más brillantes que un redactor, lo mejor es ir pensando en otra profesión... Pero aun así, no nos lo quitamos de encima.

CARTA DEL MES

CRÍTICA DE LA RAZÓN CASI PURA

Hola, ¿qué tal, amigos de *PSMag*? Os mando este *e-mail* porque acabo de leer la carta de Marcos Luján, publicada en el número 48, y me he sentido muy identificado con su opinión sobre cómo se está tratando injustamente a la PS2. Quisiera dejar claro que ni trabajo para Sony ni ningún familiar mío lo hace; tan sólo digo lo que pienso y creo que es injusto que se critique a PS2 continuamente sin razón (y conste que no me refiero a vosotros solamente, sino en general) por aspectos como la forma de ponerla a la venta con el sistema de reservas de Sony. En mi opinión ha sido una gran idea; si de verdad querías comprarte una ¿qué tiene de malo reservarla con antelación y evitarte así colas o tener que patearte toda la ciudad en busca de una para al final quedarte sin ella?

Otras muchas veces se la ha criticado por su elevado precio. A mi entender, 74.900 ptas. no es un precio excesivo para una consola en la que puedo oír mis CD, ver películas en DVD, conectar periféricos como cámaras digitales, impresoras o teléfonos móviles, disponer de salida para Dolby Digital y DTS mediante cable óptico y, en un futuro no muy lejano, conectarme a Internet con banda ancha. ¿Hay algún aparato electrónico capaz de hacer todo esto? ¿Y cuesta menos de 74.900 ptas.? Yo creo que no. No es barata para tratarse de una consola, pero es que PS2 es bastante más que una consola. Por todo esto, creo que su precio no es excesivo y que realmente vale ese dinero. Estoy seguro de que cualquiera que se compre la PS2 no se va a arrepentir lo más mínimo. De acuerdo que sólo tiene dos salidas para mandos y que es una pena que el MultiTap de PS1 no sirva, pero por otro lado nos permite jugar con cualquiera de los 500 títulos de PlayStation y eso lo compensa con creces. Tampoco es justo que se la acuse continuamente de que sus juegos no son lo esperado y de que «la mayoría de ellos no alcanzarían el 5/10», que son «patéticos», o que «cualquiera de los títulos malos de PS1 es mejor que los de PS2». *TTT* y *RRV*, por ejemplo, son muy buenos, aportan unos gráficos excelentes y tienen más adictividad y jugabilidad que muchas de las entregas



de *Tomb Raider* para PS1. Los gráficos de los coches, los brillos y las luces compensan de sobra la ausencia de *antialiasing* en éstos y otros juegos, algo que no debería tener tanta importancia ya que puede incluirse de forma muy sencilla en el software. Estoy de acuerdo en que estos juegos pueden mejorarse y seguro que se mejorarán con el tiempo, del mismo modo que hubo una evolución entre *RRI* y *RRIV* o *Tekken* y *Tekken 3* para PS1. Sólo es cuestión de tiempo.

Basta ya de decir que programar para PS2 es muy complicado y que por eso las compañías abandonan los proyectos que comienzan: si la nueva entrega de *Abe* se está desarrollando para X-Box, estoy seguro de que no se debe tanto a la posible «dificultad» para programar, sino principalmente al acuerdo económico al que habrán llegado ambas compañías, ¿o no?

En fin, que como una máquina nueva y avanzada que es, se va a tardar un tiempo en aprender su funcionamiento y en producir los juegos que aprovechen al máximo su potencial, al igual que sucedió con Dreamcast, cuyos primeros juegos no demostraron estar a la altura de los que venimos viendo meses atrás (como *ShenMue*, *Jet Set Radio*, *Virtua Tennis*, *Code Veronica*...).

TTT, *RRV*, *FIFA 2001* o *ISS* no son en absoluto malos juegos, sino infinitamente inferiores a los que veremos dentro de unos meses, y entre los cuales hay que contar no sólo a *MGS2* o *Silent Hill 2*, sino también a *The Getaway*, *Code Veronica*, *Zone of Enders*, *Red*, *Shadow of Memories* o *GT3*, por citar unos cuantos.

Con todo esto no quiero que me malinterpretéis y penséis que sólo quiero que se hable todo el rato bien de PS2, porque me he gastado un «pastón» en ella. No, lo que quiero es que seáis imparciales y justos, y creo que con PS2 no estáis siendo justos al criticarla sin motivos.

En fin —y perdonad que me enrolle—, pienso que Sony y su PlayStation se han ganado nuestra confianza durante cinco años, y que gracias a esta compañía, los videojuegos se han hecho un hueco en nuestra cultura. Por todo esto merecen nuestro apoyo y confianza; seguro que no nos vamos a arrepentir.

Por último, quería decir que es inútil y triste a la vez que la gente que tiene una u otra consola critique aquella que no tiene. Es una lástima que la gente critique la Dreamcast, una gran consola que ahora está demostrando todo su potencial en juegos como *ShenMue*, o que la gente que tiene la Dreamcast critique la PS1, la N64, la PS2 o la X-Box. Al fin y al cabo, lo mejor es que haya varias consolas para que el mundo del videojuego evolucione más rápidamente y mejor, y así disponer de variedad donde elegir. Al final, los beneficiados somos nosotros y, aunque me encantaría que la PS2 estuviera



pegando fuerte durante al menos cinco años hasta que salga la PS3, si cuando salga la X-Box demuestra ser mejor consola, habrá que rendirse ante sus virtudes, aceptar que es mejor y disfrutar al máximo con ella.

Un saludo.

Anónimo
Internet

¡Vaya, qué pedazo de discurso, chaval! ¿Por qué no te has atrevido a firmarlo? Gracias a anónimos como tú, espabilados como Shakespeare y Lope de Vega se hicieron famosos firmando relatos ajenos... Bueno, vale, respetamos tu deseo, permanece en la sombra.

Tu problema es que no diferencias la información real de los rumores e ideas sin sentido, por lo que opinas sabiamente y sueltas auténticas burradas casi al 50%. Pero no te culpamos, ni nos vamos a meter contigo, porque no es culpa tuya. Le pasa a casi todo el mundo, y la culpa es de los medios de comunicación. A ver, vamos por partes:

1. El sistema de reservas de PS2: No nos parece mal, ¿por qué íbamos a criticar eso? Es una idea estupenda. El problema es que ese sistema, a tenor de los datos que hemos podido constatar, no ha funcionado como se esperaba. Lo que criticábamos el mes pasado no era la idea en sí, sino los problemas de distribución y funcionamiento del sistema de reservas. Gente que la reserva y se queda sin PS2; gente que la compra sin reserva; juegos que están en unas tiendas y no llegan a otras, falta de tarjetas de memoria, etc. Eso es una distribución defectuosa, es un hecho, y no hay discusión posible al respecto. ¡No se puede discutir un hecho!

2. Lo que a ti particularmente te parezca un precio alto o bajo, es sólo eso, *lo que te parece a ti.* Habría que concretar cuánto le cuesta al fabricante añadir un decodificador de DVD, una salida DTS y un chip de PS1 a la máquina. No puedes comparar el precio de una PS2 con el de un reproductor de DVD, un equipo de música o una PS1 porque, simplemente, las prestaciones que ofrece cada aparato son distintas. Entendemos que, ahora que tienes una PS2, se te ocurran cientos de razones para justificar su compra (de otro modo, te sentirías fatal), pero no puedes argumentar *opiniones* contra *hechos.* Y de nuevo, *es un hecho* que un DVD se ve con el doble de calidad de audio y vídeo en un reproductor de verdad que en una PS2. ¿Que eso da igual, porque en una TV normal no se nota la diferencia? Pues sí, cierto. Pero es que, con una TV normal, tampoco se nota la diferencia entre un VHS y el más caro de los reproductores DVD. Volvemos a lo mismo.

3. ¿Cuántas otras máquinas pueden ofrecerte todas las opciones que ofrece la PS2? Pues mira: la webcam ya es una realidad en N64, en Japón; en PS2 todavía no existe. La conexión por banda ancha será una realidad para Dreamcast en EE. UU. dentro de unos meses; en PS2 todavía no se ha confirmado nada al respecto. Cuando salga a la venta la X-Box (supuestamente, a un precio muy asequible, a ver si es verdad), se venderá aparte un periférico para reproducir DVD con calidad real de audio y vídeo, lo que ahorrará bastante dinero a quienes sólo quieran comprar una consola. Aun así, es muy posible que la suma de precios de consola y DVD sean inferiores al precio actual de la PS2. Y por supuesto, tendrá conexión con banda ancha, compatibilidad con webcams, etc. ¡Si hasta la PSone permite conexión a móviles! Como ves, tampoco el argumento de las posibilidades que ofrece la PS2 es capaz de justificar su precio.

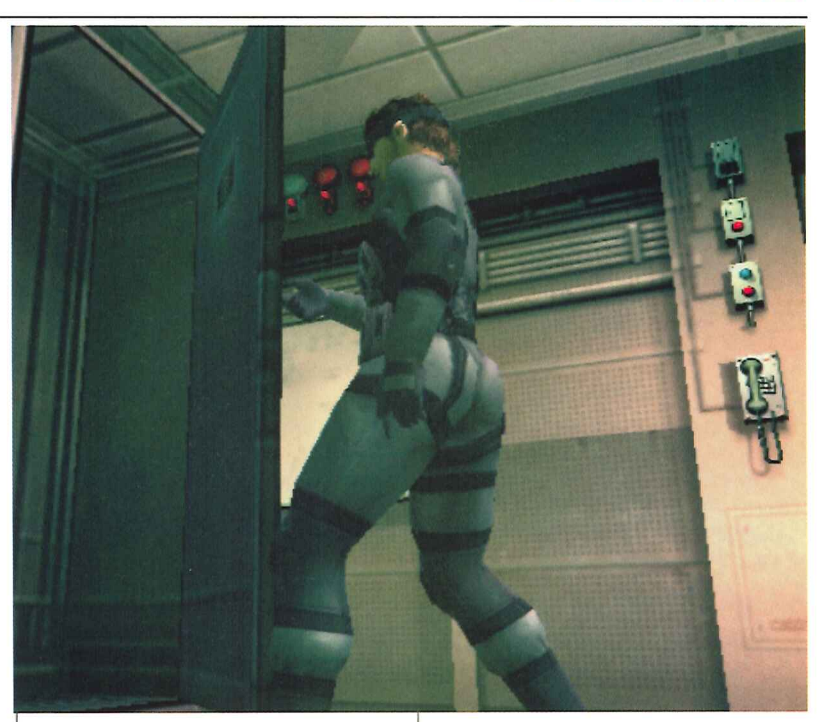
4. ¿Qué el *antialiasing* puede incluirse de forma sencilla en el software? ¿Qué tampoco es algo importante? ¡Por favor, basta!

5. No puedes comparar, ni de lejos, la calidad de los primeros juegos de DC con la de los primeros títulos de PS2. *Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventures* o *Crazy Taxi* le dan mil patadas a todo lo que hemos visto en PS2 por ahora. Es verdad que, con el tiempo, PS2 dejará en el más absoluto de los ridículos a Dreamcast. Pero por ahora, la máquina de Sega gana todos los asaltos.

6. Sí, los juegos del futuro serán maravillosos... ¡ése sí es un buen argumento, al fin! Este mes nos lo hemos pasado pipa con *Kessen,* una auténtica joya, aunque sea tan corto. Y podemos asegurarte que han de llegar cosas mucho mejores. *The Bouncer, MGS2, The Getaway, WipEout Fusion, Silent Hill 2...* Oh, se nos hace la boca agua. Pero no por eso debemos dejar de reconocer la realidad: los actuales juegos de PS2 son una birria. Sólo *RRV* vale la pena, porque al menos es adictivo y divertido.

7. ¿Que los juegos de PS2 son cancelados por los fajos de billetes que suelta Microsoft? Bueno, en parte, puede ser. Pero piénsalo un momento: supón que estás haciendo un juego que promete ser una auténtica joya, un *boom* de ventas. ¿Para qué consola lo harías? Si quieres ganar dinero con su lanzamiento, lo harás para la consola con más éxito (a más consolas vendidas, mayores ventas potenciales tendrá tu juego). Puesto que no está claro si la X-Box tendrá más o menos éxito que la PS2, intentarías hacerlo para las dos. ¿Qué te impediría continuar con la versión de PS2? Los problemas de desarrollo, nada más. Incluso Konami lo ha reconocido: lo que se hace en tres años para PS2, se hace en uno para X-Box. El resultado será similar, pero el trabajo que hace falta para hacer un buen juego en PS2 es enorme. Tanto es así, que Konami acaba de empezar a desarrollar *MGS2* y *Silent Hill 2* para X-Box —cuando ya llevaban muchísimo tiempo con las versiones de PS2— y los dos juegos estarán listos para el lanzamiento de la máquina de Microsoft. Para la de Sony, estarán terminados algún día. Quizás una empresa como Konami pueda permitirse pagar sueldos mensuales a sus desarrolladores durante un montón de años, hasta que acaben algo para PS2, pero para una compañía más humilde, como Oddworld Inhabitants, ése es un gasto que no pueden permitirse. Necesitan trabajar lo más rápido posible para obtener resultados cuanto antes. Y eso, en PS2, no se puede hacer aún (se pueden hacer juegos malos, como los actuales, pero los buenos requieren tiempo).

8. Nosotros no podemos criticar injustamente a la PS2, hombre. Más bien al contrario: nos la jugamos al decir la verdad, porque —por si no te has fijado—, nuestra revista vive gracias a las dos consolas de Sony. Pero aun así, no podemos engañar a la gente. Sabemos que, en el fondo, os gusta que os engañen. El hecho de que, por avisar de los pros y los contras de la PS2, nos critiquéis, es una buena prueba de ello. Queréis que os contemos que todo es maravilloso, para sentiros mejor cuando os quedéis sin un duro en el bolsillo. ¡Vale, pues hacedlo! Y para no sentiros mal, no leáis esta sección. ¡Problema solucionado! ¿Realmente no os dais cuenta de que intentamos informaros objetivamente, precisamente por vuestro bien? ¿Preferís dejaros llevar por campañas de publicidad, pensadas para dejaros con las carteras secas? Bien, al fin y al cabo es decisión vuestra. Nosotros seguiremos informando, incluso si no queréis que lo hagamos.



CURIOSIDAD INNATA

¡Hola, coleguis!

Soy Jordi Pérez Rodríguez, la bala de 11 años, y me han comprado la PS2. Mola, ¿eh? Bueno, ahí van mis preguntas:

1. ¿Qué juegos de PS2 saldrán compatibles con la webcam?
2. ¿Habrá algún juego de PSX compatible con la webcam?
3. Con el tiempo, los juegos de PS2 dejarán de ser tan caros, ¿no?
4. ¿Qué precio tendrá un módem?
5. No os paséis encontrando pegas a los juegos de PS2, que son una caña, ¿vale?
6. ¿Por qué no me contáis algo más de *Silent Hill 2*? Seguro que da un miedo que te c... Bueno, hasta otra. JPR el molón.

Jordi Pérez
Lleida

1. Por ahora no tenemos ni idea.
2. Por ahora no tenemos ni idea.
3. Posiblemente. Pero, por ahora, no tenemos ni idea.
4. Por ahora no...
5. Vale, vale, lo intentaremos. Lo peor



ya ha pasado, ¿no?
6. Pues sí, da un miedo que te c... A nosotros lo que más nos ha impresionado son las caras de los personajes. Están hechas a base de *voxels*, para que no se vea ni un solo polígono, y se mueven como las caras de verdad. El sonido también es espeluznante... Pero no podemos darte más detalles, porque por ahora, no tenemos ni idea.

22 PREGUNTAS DE AMOR Y NINGUNA CANCIÓN DESESPERADA

¡Hola gente!
Saludos, oh grandes productores increíblemente perfectos de esta increíble revista. Mi nombre es Ezequiel Ayoroa (ezequielayo@yahoo.com.ar) y estoy viviendo en Argentina, sufriendo del increíblemente lento arribo de vuestra revista (¡vaya lenguaje!).
Antes que nada, quería saludar al otro argentino que escribió a esta sección y pedirle que me mandara algún *e-mail* para que nos comuniquemos, ya que disfrutamos del mismo vicio (gracias, Seba). Y aquí llegan las preguntas:
1. ¿Tan mal los trata su directora? ¿Pero taaaaaaaaan mal?
2. ¿Por qué *Final Fantasy VIII* es tan adictivo? ¡No puedo salir de su embrujo!
3. ¿España es un buen lugar? Estábamos pensando en mudarnos aquí.
4. ¿Han notado que su revista tiene algo especial respecto a las demás? Cuando la abro, siento como si estuviese entrando en la casa de un viejo amigo (con el amigo dentro, claro).
5. ¿Hay algún truco para *Quake 2, Twisted Metal 4, Road Rash 3D, Tomb Raider: Chronicles, Medal of Honor: Underground, Mission: Impossible, Toy Story 2, X-Men Mutant Academy* y *Beast Wars*? (ninguno que sea para pasarse el juego o fijarse en el número X de *PSMag*).
6. Para mí que no quieren sacarse la foto porque son tímidos... ¡Vamos! ¡El espíritu de *PSMag* es lo que cuenta!
7. ¿Les conté que cada día están mejores? Pues lo están.
8. No sé si notaron que a veces cometen ciertos errores como equivocarse con un pie de foto o poner imágenes en blanco y negro. ¿Por qué?
9. A mí me parece que el nuevo diseño de la revista no es tan bueno como antes, aunque tiene más cosas interesantes. Si, ya sé que a cierta persona no le importa mi opinión, pero yo les hablo a ustedes.
10. Este punto es para que se tomen unas medialunas y un buen café.
11. Ustedes tienen buen humor. Me caen bien.
12. No sé cómo se dignan a contestar cartas de personas como ese chico con el *e-mail* de 1200-no-sé-cuantas-palabras o el de David 64 (ya sé que es historia vieja, pero me quedó la bronca).
13. ¿Por qué a pesar de sus esfuerzos llegan tan tarde acá las revistas?
14. ¿Porque en España un juego de cuatro CD como *FFVIII* cuesta casi lo mismo que un juego nuevo de un CD?
15. ¿Les gusta el *AoEII*? ¿Lo adquirirían para la Play 2?
16. ¿Les gusta el juego *Take Away*? A mí me fascina.
17. ¿Cuáles son sus juegos favoritos?
18. Discúlpenme, pero a mí me parece que *Silent Hill* es más indispensable que *Wip3out*.
19. Por cierto, en mi *Silent Hill* en inglés no aparece la canción *Esperándote*, ¿saben por qué?
20. ¿Cómo puede haber personas que duden de la perfección del guión de *Silent Hill*? ¡Cheryl se reencarnó! ¡No es tan complicado entender eso y el resto de la trama!
21. Estoy escribiendo el sábado, 6 de enero de 2001, leyendo la *PSMag* de hace cinco meses. No sé si todavía siguen vivos o si la revista continúa (pero con su éxito, no veo por qué no).
22. Tengo 12 años, ¡lo juro!
Adiós amigos, no les molesto más, ¡pero no será la última vez que escriba!
PD: ¿Cuál es la dirección de su página Web?
Ezequiel Ayoroa
Buenos Aires

¡Qué de preguntas! Hemos leído evangelios más cortos... A ver qué hacemos contigo.
1. Sí, nuestra directora es un ogro. ¿Recuerdas los orcos de Tolkien, los simios del *planeta,* lo simpática que era la niña de *El exorcista*? Pues nuestra directora es la suma de todo eso elevado a Pi.
2. ¡Ja! Porque los buenos juegos son adictivos.
3. Nuestro presidente dice que «España va bien», y puede que sea cierto. Nosotros diríamos que es como Cuba, pero la dictadura está mejor camuflada, hay más terrorismo, menos delincuencia y mejores paisajes. Al menos aquí, una de cada diez personas se da cuenta de que está en un campo de concentración, en el desván de Europa y en el trasero del mundo. Del resto de gente mejor no hablar...
4. Sí, tiene algo especial, es verdad. Un CD de demos, lectores al otro lado del charco, una directora a la que los desconocidos echan cacahuetes...
5. ¿Eso significa que no compras la revista todos los meses? ¡Pero qué morro! Ahí va un buen truco: compra todas las *PSMag*.
6. Que, no de verdad, que lo hemos intentado y no hay manera. La directora se come a todos los fotógrafos. Incluso está casada con uno, y ya le faltan varios cachos al pobre...
7. Oh, gracias. Es verdad, sí...
8. Nuestro maquetador, que tiene un enorme sentido del humor... ¡Grrr!
9. Bah, tu opinión da igual... (lo dice cierta persona, je, je).
10. ¡Oh, gracias! Nam, ñam... Que siga otro.
11. Eso también es cierto, sí. No somos el presidente de un país que va bien, pero tenemos cierta gracia.
12. ¡Y lo dices tú, el tío de las 22 preguntas! Je, je. Nos gusta contestar a esa gente, entiéndelo.
13. Porque no tienen patas. ¡Jaaaa, jaaaa!
14. Porque de lo contrario, apenas se vendería. El coste de producción de uno o más discos no es importante, en cualquier caso es muy poco dinero. La mayoría de lo que pagas por un juego se lo lleva la compañía editora; el juego en sí no cuesta ni 1.000 ptas., tenga los discos que tenga.
15. ¿Qué demonios es eso? *¿Age of Empires II*? Una birria, comparado con *Kessen*.
16. Bueno, no está mal... Bah, sí, está mal.
17. Todos, porque nos los envían gratis.
18. Bueno, bueno, cuidado, que eso son palabras mayores. *Wip3out* sólo deja de ser indispensable si ya tienes *WipEout 2097*. En caso contrario, son indispensables los dos: *Silent Hill* y *Wip3out*.
19. Porque tu juego es pirata o porque tu consola tiene la lente un poco desajustada. *Esperándote* es la canción de los créditos al final del juego, y es una pena que no puedas oírla...
20. Bah, la mayoría (absoluta) de la gente de este país no sabe ni lo que es una trama...
21. ¡Seguimos aquí! ¡Eeeehhh!
22. Bueno, tendrás dos o tres más cuando leas nuestra respuesta y nos escribas de nuevo, ¿no? ¡Hasta otra!

PD: Nos encontrarás en www.mcediciones.es

ESPAGUETTI ENGINE



Javier Lourido Estévez

Si ya lo decían los de Gran Hermano: «*mafia é mafia*». Si personas tan inteligentes y curtidas como aquéllas aseveran algo así, es porque debe de ser verdad.

Así que PS2 resulta «difícil de programar». Pues vaya desgracia, ¿no? ¿Por eso sus primeros juegos son tan cutres? ¿Por eso *Munch's Oddysee* saldrá sólo para X-Box? Ja, ja... ¿De verdad creen que somos tan inocentes? Tal vez sea *«más difícil que»*, pero no hacen falta dos cerebros para recordar ciertas escenas de *El Padrino* al leer estas cosas. Codemasters no canceló *Colin2* para Dreamcast por problemas de codificación, ¿verdad? Ja, ja... NO, claro.
ShenMue no se hizo en dos días, *Metropolis Street Racer* fue retrasado docenas de veces y *MGS2* lleva camino de aparecer en el 2002. ¿Cómo pretenden obtener resultados en seis meses? Se quejan de la complicada estructura interna de PS2, cuando lo que en realidad les molesta es ver el terrible aspecto que presentan sus códigos de 32 bits portados a los 128 con calzador. Dicho de otra forma: les revienta que PS2 no haga milagros. Si fuera una máquina tan compleja, ¿qué deberíamos esperar de los próximos periféricos? ¿Videoconferencia en blanco y negro? ¿Módem analógico/digital entrelazado? ¿Impresora con *clipping*? Nada, que no me lo trago.
Y al final, volvemos a lo de siempre: los negocios de Don Vito (alias Bill Gates) y todas esas historias acerca de la dominación del mundo mundial. El iExplorer fue la avanzadilla; las DirectX, el caballo de Troya, tapadera de *desarrolladores de a veinte duros*. «Ven a Microsoft, aprende a mover un polígono, y deja que te llenemos los bolsillos». ¿Librerías de alto nivel que facilitan el trabajo, o vivero de incompetencia y pachorra? ¿Útiles herramientas para el programador, o dinero fácil para la empresa? Claro, claro. La culpa la tiene la máquina, que *está chunga* y tal. Ya.
Aceitunas sin hueso, uvas sin pepita o cacahuetes sin cáscara. Muchos preferirán las facilidades de X-Box a la espesa PS2, igual que muchos renunciarían a un laborioso puñado de langostinos en favor de unos cuantos espaguetis. Ah, Don Vito... las cosas que tiene la *pasta*.

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIO CD

DRAGONES, TELEÑECOS, BOND Y EL RITMO DE LA JUNGLA. TODOS JUNTITOS DENTRO DEL CD 50

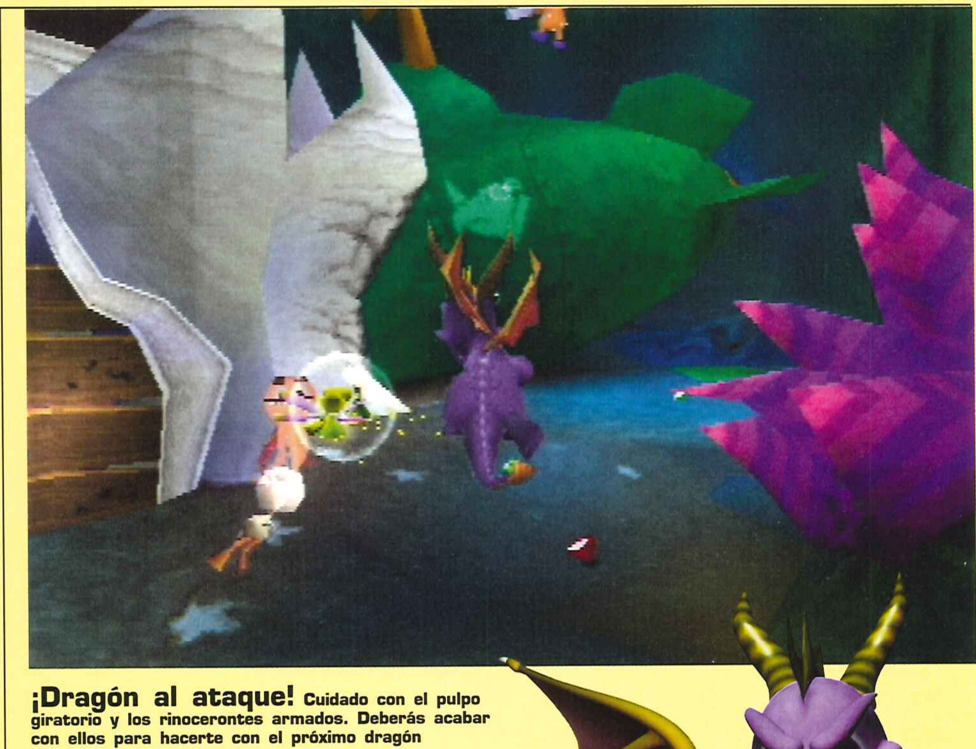


Spyro 3
Crash Bash
El libro de la selva
Esto es Fútbol 2
Mike Tyson Boxing
TOCA World Touring Cars
Teleñecos una aventura monstruosa
Koudelka
El mundo nunca es suficiente
Monster Rancher
Mat Hoffman's Pro BMX

PARA UTILIZAR EL DISCO 50

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← and →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



¡Dragón al ataque! Cuidado con el pulpo giratorio y los rinocerontes armados. Deberás acabar con ellos para hacerte con el próximo dragón

Spyro 3

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Aventura de plataformas en 3D
■ PROGRAMA	Demo jugable

El pequeño escupe fuegos púrpura ha vuelto. Un puñado de huevos de dragón ha desaparecido y tu misión será, metiéndote en la piel de nuestro héroe, recuperarlos. La demo dispone de tres niveles: Skate Park, Molten Crater y Seashell Shore. Acaba con los enemigos mediante tus llamaradas o el ataque de embestida, recoge las gemas, habla con todo el mundo y completa las tareas pertinentes para hacerte con los huevos. Verás como Sparx, la Libélula, te sigue a todas partes. Representa tu salud, la cual puedes aumentar comiéndote mariposas u otras pequeñas criaturas.

■ **Controles**

↑↓←→ Moverse a izquierda/derecha/adelante/atrás
◎ Ataque con fuego/escupir objeto
⊡ Carga/embestir
⊗ ◬ Golpear con la cabeza
⊗ Saltar
⊗ ⊗ Planear
⊗ ⊗ ◬ Planear y posarse

Jugando como el Sargento Byrd:
⊡ Sumergirse bajo el agua
⊗ Chapotear bajo el agua
⊗ ↑/↓ Saltar y avanzar por las escaleras

■ **Características adicionales**

En el juego completo tendrás la posibilidad de disfrutar de varios minijuegos y ponerte en la piel de otros animales.

■ **Más información**

Para descubrir por qué Spyro es una de las estrellas indiscutibles de PlayStation, échale un vistazo a la *review* de *PSMag 47*.



Crash, bang, boom... menudo panorama. La última incursión de Crash es más estrambótica que nunca. Hazte con tu mando y échale valor



Corolario a la ley de la jungla: dale a los botones apropiados si no quieres terminar pasto de los tigres...



Crash Bash

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Juego en grupo
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Pensado para ser un festín multijugador de alto nivel, *Crash Bash* es una enorme mezcla que reúne casi todos los géneros habidos y por haber. Esta demo te ofrece la oportunidad de probar los juegos Polar Panic y Pogo Painter en los modos Aventura y Combate. En el modo Aventura, si completas el reto Crystal Challenge podrás acceder al minijuego Pogo A Gogo finalizando todos los otros niveles disponibles.

■ **Controles**

↑↓←→	Moverse a izquierda/derecha/ adelante/atrás
⊗	Saltar
⊡	Atacar a los otros jugadores
◎	Recoger/lanzar cajas
START	Pausa



■ **Características adicionales**
El juego completo incluye un modo de Combate multijugador, un modo Aventura para uno o dos jugadores (que te llevará hasta 22 escenarios y cuatro jefes finales). Además, también habrá torneos con lanzas, pogo, hockey aéreo, un juego de tanques, lanzamiento de cajas y minijuegos de carreras, por nombrar sólo algunos.

■ **Más información**
Si quieres escarbar más en la piel de este marsupial échale un vistazo al análisis que apareció publicado en *PSMag 48*.

El libro de la selva

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Juego de baile
■ PROGRAMA	Demo Jugable

L'*enfant sauvage* llega al mundo de PlayStation contoneándose a ritmo de swing.
Este título, que combina el *Beatmania*, de Konami, con el *PaRappa The Rapper* de Sony, gira en torno a una premisa de lo más simple: sigue el ritmo y repite las combinaciones de botones a medida que van apareciendo en pantalla. En la demo puedes optar por jugar tú solo o con un compañero



en los modos Story o Vs. También podrás escoger el nivel de dificultad (de Easy a Crazy). Aunque lo cierto es que, si no dispones de una alfombrilla de baile, todas estas flechitas seguro que no suponen un gran reto para tus ágiles y entrenados dedos...

■ **Controles**
Aparecen en pantalla

■ **Características adicionales**
El juego completo incluye todos tus personajes favoritos de *El libro de la selva*, incluidos Baloo, Shere Khan y el rey Louie, y viene con la indispensable e insustituible alfombrilla de baile.

■ **Más información**
Pega un salto hasta el número 48 de *PlayStation Magazine* y échale una ojeada a la *review* de *El libro de la selva: muévete con ritmo*.

Esto es Fútbol 2

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Simulador de fútbol
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Nos las hemos apañado para conseguir una demo de la segunda incursión de Sony en el mundillo del fútbol. Átate bien las botas y prepárate para jugar con Inglaterra o Brasil a solas o con un amiguete. Ya sabes que un partido consta de dos partes, y el fútbol es así, y hay que jugar los 90 minutos, etc.

■ Controles

↑↓←→	Mover el jugador
□	Chutar (pulsar suavemente para un disparo raso, o mantener apretado si se quiere elevado)
□	Volea/cabezazo
✕	Disparo por encima de la cabeza/pase corto
✕ ✕	Pared
✕	Pase con devolución (pulsa una vez y mantén pulsado: el jugador que recibe el balón ejecutará un pase de retorno al soltar ✕)
○	Pase largo
△	Correr (pulsar repetidamente)/ Avanzarse el balón
L1	Giro con recorte
L2	Desplazamiento lateral y avanzarse el balón
R1	Modo Especial
R2	Desplazamiento lateral con balón controlado

■ Características adicionales

El juego completo incluye comentarios en todos los partidos, así como multitud de competiciones de copa y de ligas de todo el mundo.

■ Más información

Haz un pase al hueco hasta llegar al número 47 de *PlayStation Magazine* si quieres saber los goles que consiguió *Esto es Fútbol 2* en nuestra *review*.





El partido sólo dura dos minutos, así que no pierdas el tiempo y machaca al contrincante

Mike Tyson Boxing

■ DISTRIBUIDOR	Codemasters
■ GÉNERO	Simulador de boxeo
■ PROGRAMA	Demo Jugable

La prueba de que la llegada de Tyson al mundo de la PlayStation es más que positiva es esta demo, en la que podrás elegir luchar en el papel de Prince Naseem o Slick Daddy en un combate a tres asaltos, contra la máquina o contra un compañero. La cuenta atrás ha empezado, primer asalto...

■ Controles

↑↓←→	Mover al boxeador
R1 L1	Esquivar a izquierda/derecha
□	Directo
○	Gancho lateral
✕	Gancho ascendente
△	Golpe cruzado

■ Características adicionales

El juego completo incluye 16 boxeadores internacionales y 16 escenarios de todo el planeta.

■ Más información

Si quieres saber más acerca de *Mike Tyson Boxing*, retrocede unos cuantos asaltos y pégale un buen derechazo al análisis que apareció en *PSMag 47*.

NOTA: La demo de este juego que incluimos en el CD pertenece a la licencia británica del mismo, *Prince Naseem Boxing*, y por ello el nombre no se corresponde con el del título distribuido en España.



En esta demo sólo está disponible el modo Vs, pero el juego final ofrece un montón de opciones, incluyendo un modo World en el que puedes escoger uno entre 90 púgiles y entrenarlo para convertirlo en un animal de lucha

TOCA World Touring Cars

■ DISTRIBUIDOR	Codemasters
■ GÉNERO	Simulador de rallies
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Seguro que estás pensando que esta demo te resulta extrañamente familiar... pues no te equivocas. Apareció por primera vez en el número 47 de *PSMag*, pero sin la modalidad contrarreloj. Así pues, para asegurarnos de que nadie se lo pierde, aquí tienes la demo completa. Incluye los modos Free Race en el circuito de Hockenheim y el esquivo Time Trial en el circuito de Montmeló.

Controles

✕	Acelerar
□	(o el mando analógico derecho) Frenar
○	Freno de mano
△	Cambiar cámara
R1	Vista trasera
R2	Aumentar marcha
L1	Detector de daños
L2	Reducir marcha
START	Pausa
↑↓←→	(o el mando analógico izquierdo) Girar el coche

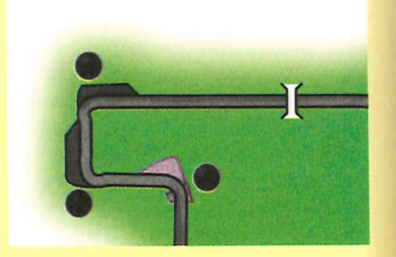
■ Características adicionales

Tal y como esperabas, la licencia *TOCA* dispone de escuderías, conductores y normas de competición auténticas.

■ Más información

Prepárate para una carrera apabullante en la *review* completa de *TOCA WTC* aparecida en el número 45 de *PSMag*.







En Hockenheim podrás disfrutar del modo Free Race y en el circuito de Montmeló te espera el Time Trial



PSMAG TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

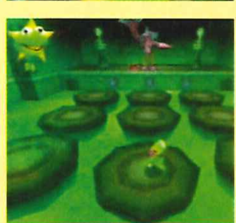
Teleñecos una aventura monstruosa

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Plataformas
■ PROGRAMA	Vídeo

Parece ser que últimamente hay un resurgimiento de los teleñecos, puesto que éste es el segundo juego que incluye a los simpáticos personajes de Henson en pocos meses. Da la impresión de que Sony está aprovechando al máximo la licencia...

Teleñecos: una aventura monstruosa te pone en la piel de Robin (el sobrino de la rana Gustavo) para que rescates a tu tío y a los otros teleñecos que han sido transformados en versiones monstruosas de ellos mismos; Gustavo es un monstruo de Frankenstein, Gonzo es el Conde Gonzola, Fozzie es un Oso Lobo, la señorita Peggy es la novia de Frankenstein... Empezarás con varios poderes especiales (planear, escalar y tirar de objetos) y deberás abrirte camino en un entorno de cuento de hadas que recuerda vagamente al mundo de *Spyro*. Durante el viaje, te encontrarás con numerosas caras familiares del programa de televisión, incluidos Gonzo y Fozzie entre otros. El vídeo que te ofrecemos te dejará entrever todo esto y algunos de los niveles y retos que deberás afrontar en el juego completo.







Rana al rescate. El pequeño Robin está dispuesto a salvar a su tío Gustavo y al resto de los teleñecos, incluida la señorita Peggy

Koudelka

■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	JDR
■ PROGRAMA	Vídeo

Del mismo equipo de desarrollo que trabajó en *Final Fantasy* llega *Koudelka*, un JDR de terror gótico. Su línea argumental terrorífica y su ambiente tenebroso recuerdan en cierto modo a *Silent Hill*.

El juego sigue las aventuras de Koudelka Lasant, una joven psíquica que fue expulsada de su pueblo natal por los desconfiados habitantes. La joven en cuestión se ve atraída hacia un monasterio de Gales por la voz de un fantasma. Allí, se encuentra con todo tipo de calamidades que incluyen resolución de puzzles, estrategia y combates por turnos. Durante los combates, podrás tomar el control de Koudelka o de uno de los dos personajes que la acompañan en su búsqueda, de forma que también deberás utilizar la cabeza.
Mediante una mezcla de *Final Fantasy* y *Resident Evil*, *Koudelka* te atrapará y te aterrorizará hasta lo indecible..





Un mundo muy, pero que muy tenebroso, en el que ocurren cosas muy, pero que muy tenebrosas. Te recomendamos que comas un buen puñado de zanahorias antes de ver este vídeo

El mundo nunca es suficiente

■ DISTRIBUIDOR	EA
■ GÉNERO	*Shoot 'em up* en 1ª persona
■ PROGRAMA	Vídeo

Ajá. Volvemos a encontrarnos, señor Bond... Puesto que estamos ante el segundo título Bond que sale del cuartel general de EA, *PSMag* confía en tener entre sus manos algo diferente, algo con gancho, algo... mejor. Y por lo que hemos visto hasta ahora, parece que no vamos a quedar decepcionados.

El equipo de desarrollo Black Ops tuvo más tiempo y más libertad en la creación de este título, con lo que el juego aprovecha mucho más la licencia.

El cambio de tercera persona a una perspectiva en primera persona implica un mayor acercamiento a la realidad, puesto que empiezas a sentir que realmente eres James Bond. Aunque no intentes emular al agente secreto en la vida real; recuerda que sólo tienes licencia para matar en el juego. Te ofrecemos una demo real del juego, pero si quieres saber todavía más acerca de este título, busca la información confidencial en la *review* que publicamos en el número 49 de *PSMag*.







El elegante agente vuelve a la gris con la promesa de ofrecer algo más de lo que nos dio en el pobre *El mañana nunca muere*. Compruébalo tu mismo con nuestro vídeo exclusivo

Monster Rancher

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Coleccionar monstruos
■ PROGRAMA	Vídeo

Monster Rancher es una mezcla de *Tamagotchi*, *Pokémon* y *Barcode Battlers*. Podría parecer una combinación algo estrambótica, pero es que *Monster Rancher* es un juego estrambótico. De la misma forma que sucedía con *Vib Ribbon*, cargas *Monster Rancher*, lo sacas y pones un CD de música que tú mismo eliges. Selecciona una pista y verás como se genera un monstruo según el estilo musical de tu colección de CD. Hay más de 400 variedades básicas disponibles, cada una con diferentes atributos. Deberás encontrar la mejor pista para generar el monstruo más adecuado para el combate que sigue después. Cuando hayas seleccionado tu bestia, puedes entrenarlo y quererlo como a un hijo. El vídeo que te ofrecemos contiene algunas de las creaciones preferidas de los desarrolladores.



Esto es lo que pasa si te atreves a poner un CD de Manolo Escobar. Estás avisado

Mat Hoffman's Pro BMX

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Simulador de BMX
■ PROGRAMA	Vídeo

Una de las estrellas más conocidas en el mundo de los deportes extremos, Mat Hoffman, presta su nombre a la última aportación de Activision en el ámbito de los cada vez más extendidos deportes de riesgo. Siguiendo la misma línea que la serie de *Tony Hawk*, *Pro BMX* permanece fiel al deporte al tiempo que te permite ejecutar multitud de movimientos retorcidos sin los peligros obvios que estos implican. Este vídeo te permite echar un vistazo a algunas de las acrobacias y niveles que te ofrecerá *Mat Hoffman's*. Y ya puedes ir acumulando saliva para la demo jugable del próximo mes.



TOP SECRET EXTRA

CÓMO UTILIZAR NUESTROS TRUCOS EN ESPACIO CD

Introduce una tarjeta de memoria en tu PlayStation y arranca la demo. Selecciona Download en el menú principal con ⊗ y recorre las grabaciones con ↑ y ↓. Selecciona la grabación que prefieras con ⊗ y quedará almacenada en tu tarjeta de memoria. Ya puedes usar los trucos en las copias íntegras de tus juegos



PSMag te permite, en exclusiva, hacerte con los últimos trucos. Cópialos en tu tarjeta de memoria, y a jugar..

Silent Hill

El juego está completado una vez, de forma que podrás jugar en el modo Next Fear. Estás en el hospital y tienes la katana.

Kurushi

Dispones de un personaje extra con el que jugar: Cherry.

Wip3out

El juego completo, con todos los torneos, circuitos, clases y naves.

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

LOS MOLESTOS ESCARABAJOS DE *THE MUMMY* LA EMBARRADA VELOCIDAD DE *MOTO RACER WORLD TOUR* EL CORRETEO FUTBOLERO DE *UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001* Y ADEMÁS *PLAYER MANAGER 2001, ¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?, MTV SPORTS PURE RIDE, SHEEP, WWF SMACKDOWN 2 Y 3, 2, 1... A PITUFAR*



THE MUMMY

PS Mag ANTERIORES

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (vídeo)

39



CD 39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

41



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia

42



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing

43



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, vídeos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Teleñecos RaceManía, Spider-Man y Star Ixiom

44



CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Teleñecos RaceManía, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además vídeos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D

45



CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además vídeos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo

46



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, MoHo, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE

47



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 - BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P. . . . .

Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐
25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐
36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:



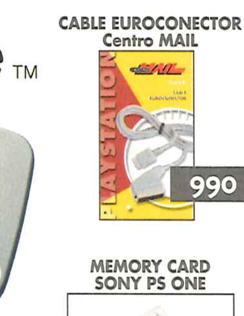
Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271

PS one™



PLAYSTATION PS ONE — 19.900


CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL — 990



CABLE RF TV Centro MAIL — 1.590


CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE — ~~4.500~~ 4.190


MEMORY CARD SONY PS ONE — ~~2.100~~ 1.990



PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER — 8.990


VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2 — ~~10.990~~ 6.990


ALIEN RESURRECCIÓN — ~~7.990~~ 7.490


DIGIMOND WORLD — cons.


DUCATI WORLD — ~~7.990~~ 7.490


FIFA 2001 — ~~7.990~~ 7.490


FINAL FANTASY IX — ~~9.990~~ 9.490


007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE — ~~7.990~~ 7.490


007 RACING — ~~7.990~~ 7.490


ALADDIN: LA VENGANZA DE N. — ~~7.990~~ 7.490


CHICKEN RUN: E. EN LA GRANJA — ~~7.990~~ 7.490


CRASH TEAM RACING — 3.490


DANCING STAGE EUROMIX — ~~6.990~~ 6.490


DINO CRISIS 2 — ~~6.990~~ 6.490


DINOSAURIO — ~~6.995~~ 6.490



DRÁCULA II EL ÚLTIMO SANTUARIO — ~~6.990~~ 6.490


DRIVER 2 — ~~7.490~~ 6.990


EL DORADO — ~~6.995~~ 6.490


ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER — ~~7.490~~ 6.990


ESTO ES FÚTBOL 2 — ~~6.990~~ 6.490

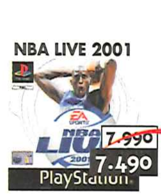

EUROPEAN SUPER LEAGUE — ~~6.990~~ 6.490


F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 — ~~7.990~~ 7.490



KNOCKOUT KINGS — ~~7.990~~ 7.490


MEDAL OF HONOR UNDERGROUND — ~~7.990~~ 7.490


NBA LIVE 2001 — ~~7.990~~ 7.490


PARASITE EVE II — ~~7.990~~ 7.490


PATO DONALD CUAC ATTACK — ~~6.995~~ 6.490


SHEEP — ~~7.490~~ 6.990


SPYRO 2 — 3.490


SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN — ~~6.990~~ 6.490


STAR WARS: DEMOLITION — ~~7.990~~ 7.490

STAR WARS EP. 1: LA AMENAZA FANTASMA — ~~2.475~~ 2.290

THE GRINCH — ~~7.490~~ 6.990

TIGER PGA TOUR 2001 — ~~7.990~~ 7.490


TOMB RAIDER: CHRONICLES — ~~8.990~~ 8.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — ~~8.490~~ 7.990


WOODY WOODPECKER RACING — ~~7.990~~ 6.490



pedidos por teléfono 902 17 18 19

EXIT

Expertos en Videojuegos



www.centromail.es



PLAYSTATION 2 74.900

CABLE AV + S-VÍDEO LOGIC 3

1.790

CABLE RFU ADAPTOR SONY

~~3.990~~ 3.790

CABLE SCART LOGIC 3 (EUROCONECTOR)

2.190

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY
~~4.990~~ 4.790

CONTROL PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 2
4.990

DVD REMOTE CONTROL THRUSTMASTER
3.990

MEMORY CARD 8 MB.

~~6.990~~ 6.490

MULTI TAP

~~7.990~~ 7.490

SYSTEM SELECTOR PELICAN

4.990

VERTICAL STAND

~~2.490~~ 2.290

VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL
9.990

DEAD OR ALIVE 2

~~9.990~~ 9.490

ESPN X-GAME SNOWBOARDING

~~9.990~~ 9.490

AQUA AQUA: WETRIX

~~7.990~~ 7.490

DINOSAUR

~~10.990~~ 10.490

DYNASTY WARRIORS 2

~~9.900~~ 9.490

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER

~~9.990~~ 9.490

ESPN INTER. TRACK & FIELD

~~9.990~~ 9.490

ETERNAL RING

~~9.995~~ 9.495

FIFA 2001

~~10.490~~ 9.990

EVERGRACE

~~9.995~~ 9.495

FANTAVISION

~~9.900~~ 9.490

GRADIUS III AND IV

~~9.990~~ 9.490

KESSEN

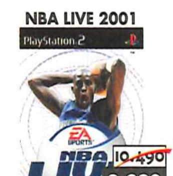
~~10.490~~ 9.990

MADEN NFL 2001

~~10.490~~ 9.990

MIDNIGHT CLUB

~~12.490~~ 11.990

NBA LIVE 2001

~~10.490~~ 9.990

NHL 2001

~~10.490~~ 9.990

ORPHEN: SCION OF SORCERY

~~12.490~~ 11.990

PATO DONALD CUAC ATTACK

~~10.495~~ 9.995

RAYMAN REVOLUTION

~~10.990~~ 10.490

RC REVENGE PRO

~~9.990~~ 9.490

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000


~~10.490~~ 9.990

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

~~9.990~~ 9.490

RIDGE RACER V

~~9.990~~ 9.490

SILENT SCOPE

~~9.990~~ 9.490

SMUGGLER´S RUN
~~12.495~~ 11.995

SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS

~~10.490~~ 9.990

SUPER BUST-A-MOVE
~~9.990~~ 9.490

MOTO GP
~~9.990~~ 9.490

SURFING H3O
~~12.490~~ 11.990

TEKKEN TAG TOURNAMENT

~~9.900~~ 9.490

THEME PARK WORLD

~~10.490~~ 9.990

TOP GEAR DARE DEVIL

~~10.990~~ 10.490

WILD WILD RACING

~~9.990~~ 9.490

X-SQUAD


~~10.490~~ 9.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

IMPUESTOS INCLUIDOS

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero

EXIT


PROHIBIDO
FIJAR CARTELES
RESPONSABLE
LA EMPRESA ANUNCIADORA
MÁS PENSIONES, MÁS JAMONES
Y JUEGOS A MONTONES
J.U.
JUGADORES UNIDOS
SERIE VALOR DE PLAYSTATION.
POR FIN LOS MEJORES JUEGOS A PRECIOS POPULARES.
2490 ptas.
AIR COMBAT
RIDGE RACER
namco
VALUE SERIES
PlayStation
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com
TBWA